VIDEOGIOCHI PER PC

184 Luglio '04

XENIA EDIZIONI

DVD

€ 8.70

THE GAMES machine

GROUND CONTROL 2

Vivendi lancia l'RTS tutta azione!

HARRY POTTER 3

Dal cinema al PC, la magia continua...

TRUE CRIME

Activision sulla strada di Rockstar?

UEFA EURO 2004

Insieme in Portogallo con EA Sports!

9 771129 232306 40184

www.tgmonline.it

REPORTAGE E3

TUTTE LE NOVITÀ PER I PROSSIMI MESI DALLA FIERA DI LOS ANGELES

Distribuzione negozi e GD:

bryo
www.bryo.it

esprinet
www.esprinet.com

PC CD ROM

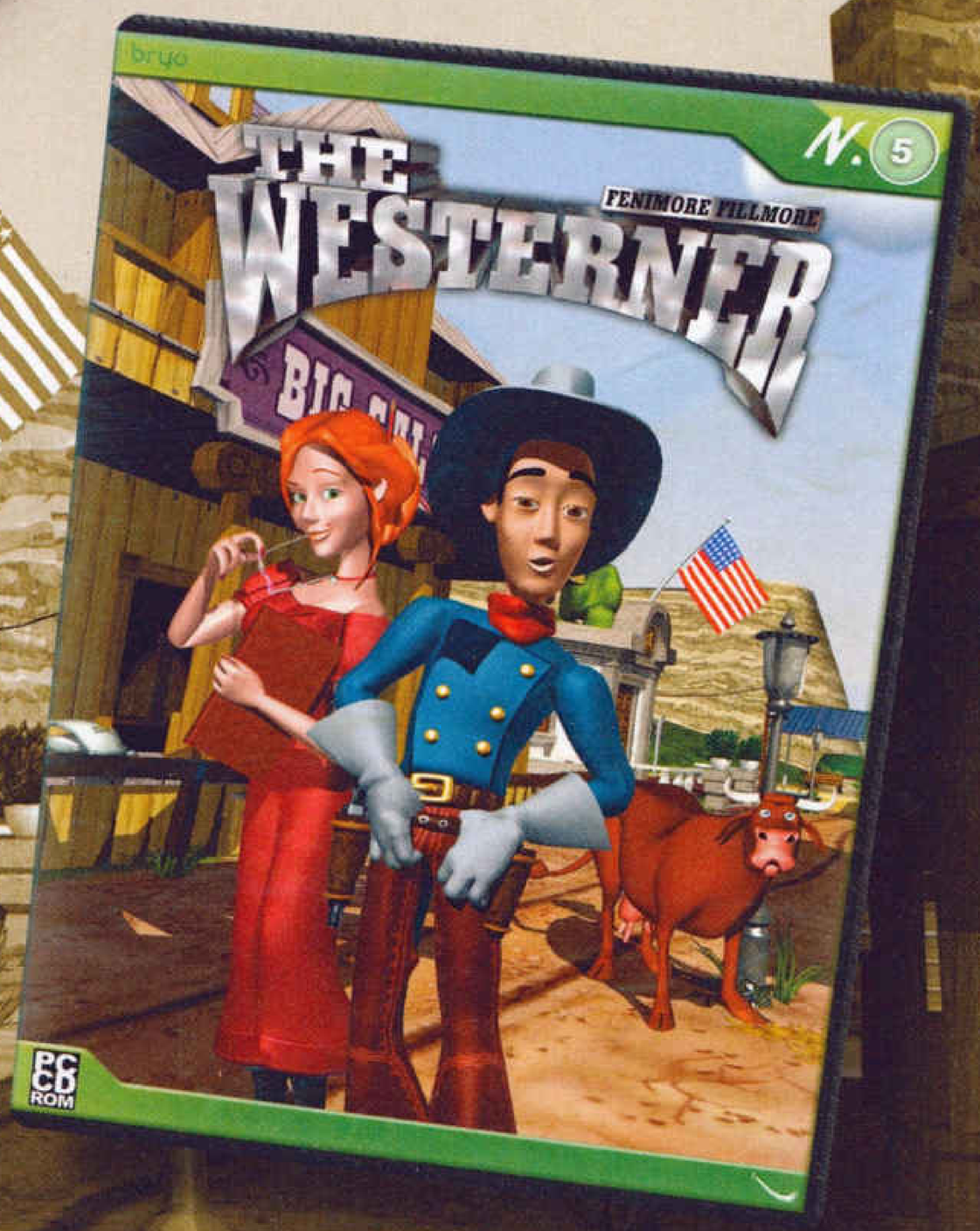
Anche in edicola!

Solo €19,50

Prezzo consigliato al pubblico

THE WESTERNER

FENIMORE FILLMORE



FENIMORE E' TORNATO!
PIU' IMBRANATO DI PRIMA!

Tutto in italiano

Indice

RUBRICHE

BACKSTAGE	146
BOVABYTE	130
BUDGET ZONE	107
CONSOLEMANIA CORNER	136
EDITORIALE	5
FRAGZONE	116
HARDWARE	108
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO	22
MOBILE ZONE	126
MOVIE MACHINE	134
MUSIC MACHINE	132
REPLAY	106
SILVER ZONE	12
SPECIAL EVENTS	62
TALENT ZONE	113
TECNOTIGIEMME	140
TGM MAIL	142
TGM ONLINE	8
TIME MACHINE	128
TIPS	122
VOCI DI CORRIDOIO	26

PREVIEW

REPORTAGE E3 36

REVIEW

GIOVANNA D'ARCO	102
GROUND CONTROL 2	64
HARRY POTTER E IL PRIGIONIERO DI AZKABAN	76
KILL.SWITCH	92
PERIMETER	84
RAGNAROK ONLINE	88
SCHIZM 2: CHAMELEON	72
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	68
UEFA EURO 2004	80
VIAGGIO AL CENTRO DELLA TERRA	95
WEIRD WAR	100

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: Sintetizza l'effettiva immediatezza e semplicità d'uso riscontrata durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri (roberto.ferri@xenia.it)

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti (stefano.monti@xenia.it)

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri (stefano.silvestri@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini (iltoso@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini (keiser@xenia.it)

REDATTORI
Paolo Besser (paolone@xenia.it)
Davide Comunello (kylling@xenia.it)
Ivan Conte (kikko@xenia.it)
Andrea Della Calce (mao@xenia.it)
Matteo Lorenzetti (elvin@xenia.it)
Massimo Monti (ilvlad@xenia.it)
Massimo Nichini (nkz@xenia.it)
Sergio Porcellini (ray@xenia.it)
Dario Ronzoni (ildario@xenia.it)
Raffaele Sogni (raffo@xenia.it)
Massimo Svanoni (xam@xenia.it)
Daniele Vergini (talentscout@xenia.it)

COLLABORATORI
Marco Auletta (rulla@xenia.it)
Maurizio Frascino (fakemcgolem@xenia.it)
Stefano Gaburri (stepan@xenia.it)
Giuliana Molteni (giuliana.molteni@xenia.it)
Luca Polizzotto (hansen@xenia.it)
Alex Rossetto (alex.rossetto@xenia.it)
Daniele Tamagni (tamaboke@xenia.it)
Luca Todesco (luca@xenia.it)
Roberta Zampieri (roberta.zampieri@xenia.it)

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi (stefano.lisi@xenia.it)

Editoriale

TRE PENSIERI

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

L'editoriale di un mese estivo prevedrebbe il consueto panegirico su caldo, estate, vacanze, ragazze e ombrelloni. Vi risparmierò tali banalità, passando subito al sodo.

Come avrete notato, il titolo di copertina di questo mese è Ground Control 2, marchio nel quale ho sempre creduto sin dall'uscita del primo capitolo. Mi ricordo di essere rimasto all'epoca folgorato da una delle prime grafiche tridimensionali in un RTS, dall'assenza dell'ormai scontata fase gestionale e dall'accento posto unicamente sull'azione. Niente più raccolta delle risorse, niente più minuti passati a creare la solita armata da mandare poi all'attacco: in Ground Control si badava al sodo, senza troppi fronzoli. Appena provai il demo presi il telefono e chiamai in Vivendi: la copertina doveva essere mia! Poco importava che il gioco fosse prima di allora sconosciuto o che la gestione di una grafica tridimensionale implicasse un'interfaccia meno intuitiva del solito: in fin dei conti questa è TGM, la rivista degli appassionati di videogiochi, il santuario degli hardcore gamers, il ricettacolo dei veri intenditori capaci di andare al di là delle sirene dell'hype e delle fanfare pubblicitarie!
Ebbene, credo che quel numero di TGM, nelle lunga e veneranda storia della nostra rivista, abbia rappresentato uno dei picchi negativi più marcati che abbia il dispiacere di ricordare. Poiché sono una persona testarda, ecco questo mese la copertina di Ground Control 2, titolo capace di soddisfare l'esigente palato dell'Elvin raccogliendo un meritato Star Player. Era estate anche l'altra volta: fate i bravi...

Altro titolo che menzioniamo in copertina è Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban, sommariamente ridotto a Harry Potter 3. Senza volere entrare nel suo merito, vorrei qui dichiarare pubblicamente la mia stanchezza di fronte alle inspiegabili politiche di marketing che vogliono che ogni gioco abbia un nome, alle volte un numero e quasi sempre una frase a seguire. L'ultima produzione di Electronic Arts ne è un esempio, ma in questo stesso numero abbiamo Ground Control 2: Operation Exodus e, recentemente, Thief – Deadly Shadows (perché non Thief 3?), Splinter Cell: Pandora Tomorrow (perché non Splinter Cell 2, visto che tra l'altro il prossimo capitolo si chiamerà Splinter Cell 3?), Deus Ex: Invisibile War, ecc. Gli unici, coerenti con se stessi, paiono essere i texani della id Software: DooM, DooM II, DooM III e via così.
Questa insolita strategia, secondo la quale più un nome è lungo più dovrebbe aiutare le vendite, risulta molesta poiché mi costringe o a delle improvvisate abbreviazioni oppure a delle copertine dove il testo è quasi pari a quello dei miei editoriali, il che è tutto dire...
E poi: che facciano così anche nel mondo del cinema? Non mi pare, anzi, al contrario mi sembra si privilegino nomi semplici, diretti, capaci di restare impressi nella memoria. In questo mondo, a cui sempre più si vogliono accostare i videogiochi, persino un guru come Quentin Tarantino osa al massimo un timido Kill Bill: vol. 2. Chissà, forse un giorno troverò chi darà una risposta a un quesito esistenziale così importante quale quello che ho appena diviso con voi...

Chiudo questo editoriale prendendo a spunto True Crime. Il voto assegnatogli, comunque sufficiente, non è certo quello che ci si aspettava, inutile nasconderselo. Purtroppo però una realizzazione tecnica non eccellente e un gameplay non all'altezza tengono il gioco sopra la linea di galleggiamento ma nulla più. Sotto il primo profilo, non nego che sarò molto curioso di vedere come verrà implementato il nuovo strumento di sviluppo multipiattaforma di nome XNA: i giochi che da console vengono convertiti su PC cominciano a diventare sempre più, e all'E3 ho assistito anche a un altro curioso fenomeno, quello delle dimostrazioni dei giochi PC nella loro versione Xbox. Alla fine "la grafica è uguale" (così gli esibitori, fingendo di non sapere che i nostri computer sono ben più potenti) e "col pad è più comodo", sono le argomentazioni più gettonate. Non so quanto possa fare piacere a Microsoft questa sovrapposizione ormai sedimentata nell'immaginario di coloro che i videogame li creano ma per noi può significare solo un maggior numero di titoli coi quali dilettarci. Al tempo stesso però, sarà indispensabile che le eventuali conversioni garantiscano un livello qualitativo pari a quello riscontrabile su console, e possibilmente un'uscita il meno dilazionata possibile, se non contemporanea.
Accennando al "primo profilo" qualche riga più su, devo per forza riferirmi ora al secondo, e cioè il gameplay. Nello specifico, True Crime pare essere stato rovinato da una certa "ansia da prestazione", il che ha comportato che nel volere proporre troppe cose, nessuna di queste è stata realizzata al meglio delle proprie possibilità. A questo si aggiunge anche un sistema di controllo che su PC non è proprio lo stato dell'arte quanto a efficacia. Questo per dire cosa? Che alla fine, almeno al momento e salvo rare eccezioni, i porting da console a PC sono ancora una materia troppo impegnativa per essere affrontata su vasta scala. Per il futuro, vedremo...

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti (smd@xenia.it)

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a: Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988 presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

GSM The Fast and Furious is a trademark and copyright of Universal Studios.
Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

SCARICA L'ADRENALINA

E' arrivato The Fast and The Furious™:

Il gioco di
"street racing" tratto dal famoso film: la grafica è da paura
e l'audio spettacolare! Diventa uno degli "street racer" più cattivi e sfida i migliori piloti.
Affronta altri 5 abili, scorrettissimi piloti in gare cittadine disputate in diverse località, ognuna con difficoltà di guida diverse. Vinci le gare e acquista gli iniettori al protossido d'azoto e i turbo-acceleratori nel negozio di autoricambi "Chop Shop". E ricorda: i potenziatori sono essenziali per la migliore manutenzione e il massimo rendimento della tua auto.

Metti un bolide nel telefonino.

Vai sulla linea di partenza e accendi il motore: ci sono 12 tracciati urbani che ti aspettano, con blocchi stradali e ostacoli ai bordi della strada. Avrai i poliziotti sempre alle calcagna: non farti prendere o ti sequestreranno il bolide. E poi, prima di ogni gara, compra i migliori pezzi sul mercato e modifica la tua auto come ti pare.
Usa il turbo con intelligenza per vincere le gare e ricorda, mai in prossimità delle curve: rischieresti di schiantarti al primo ostacolo! The Fast and The Furious™: perderlo sarebbe una scommessa persa.

THE FAST AND THE FURIOUS™

informazione pubblicitaria

Scarica The Fast and The Furious™:

**Vai con il tuo telefonino sul Wap di TIM,
seleziona "Videogame", quindi entra in "Novità"
e scegli "The Fast and The Furious",
poi segui le istruzioni per il download.
Per informazioni sui costi,
sui telefonini compatibili
e sugli altri Videogame di
TIM vai su www.tim.it
o chiama il 119.**

Copertura nazionale TIM (marzo 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

UNIVERSAL

TIM
Vivere senza confini

TGM ONLINE

Claudio "keiser" Todeschini **keiser@xenia.it**

www.tgmonline.it

Con l'arrivo della bella stagione ci siamo rimboccati le maniche e abbiamo cominciato le canoniche pulizie di primavera, dando così una bella "sistemata" al forum di TGM Online!

La prima e più importante segnalazione che riguarda il nostro (e vostro, ricordatelo sempre!) sito è il passaggio di consegne, avvenuto più o meno alla metà del mese di maggio, tra il ToSo e il sottoscritto, per quel che concerne l'amministrazione del forum. Questo significa che adesso, finalmente, dopo tanto tempo, sono io l'autorità suprema, colui che tutto vede e tutto decide, l'onnipotente e onnipresente Admin!!! BWAHHHWAAMMUWAHH!!! AHR! AHR!!!
Ehm...
Coff... Cough...
Ok, adesso mi riprendo. Scusatemi. Dicevo; questo passaggio di consegne permetterà al nostro buon Davide "ToSo" Tosini di concentrare tutte le sue energie nella produzione della rivista che avete per le mani, e al sottoscritto di focalizzarsi a 360° sul sito e tutto quanto gli ruota intorno (pensavo stessi per dedicarti al commercio di banane in Florida, io... ndToSo).
Per l'occasione abbiamo reso operativo un riassetto generale di tutto il forum, sollecitato da più parti, e che scherzosamente abbiamo chiamato "Il Secondo Avvento"; in realtà, dietro questa altisonante definizione si cela una nuova sistemazione, più organica e - crediamo - coerente delle ormai quasi centoquaranta aree di discussione che ogni giorno si popolano dei vostri messaggi e interventi. Ecco quindi le novità che trovate online:

▼ Strepitosa copertina "alternativa", questa volta inviataci da Mario "CrazyMan" D'Augusta, che omaggia il ToSo e il suo recente infortunio alla gamba... Bella te!

TGM INDEX

Sezione completamente nuova nella quale trovano spazio sei aree, e che nasce - come il nome stesso facilmente suggerisce - per essere un vero e proprio indice del forum, da consultare ogni volta che serve, e dove trovare informazioni e risposte a tutte le domande inerenti il forum di TGM Online. La prima area si chiama "Guida al forum", e contiene l'elenco di tutti i forum, suddivisi tra quelli ufficiali e quelli gestiti dai lettori, con tanto di descrizioni e link (persino in ordine alfabetico), topic che mettono in evidenza i collegamenti tra le varie aree, ecc. Insomma, un ottimo strumento per chi ha bisogno di orientarsi e non sa da dove partire. Ci sono poi un paio di topic nei quali vengono definiti una volta per tutte e in maniera chiara, chi sono le persone che quotidianamente "animano" il forum, le cariche che ricoprono, quali sono i loro margini di intervento, e a chi rivolgersi quando si ha un problema (sia di tipo tecnico che di "relazione" con altri lettori). Anche in questo caso l'attenzione è stata tutta rivolta al fornire indicazioni utili agli utenti alle prime armi.
La seconda area si chiama "Benvenuti", uno spazio appositamente creato per chi è appena arrivato nella nostra comunità e ha voglia di salutare, conoscere e incontrare altri utenti. Seguono due forum dedicati alle aree di discussione gestite da voi lettori: nel primo vengono spiegati per filo e per segno i meccanismi e le dinamiche che portano all'apertura e alla chiusura di nuovi forum; nel secondo trovano spazio segnalazioni di eventi particolari che si stanno svolgendo in un forum, e che potrebbero sfuggire ai meno attenti: una sorta di "bacheca" dove dare il giusto risalto alle iniziative che ogni giorno partoriscono le fervide menti degli animatori!
C'è poi la mai abbastanza seguita sezione del "Regolamento", nella quale abbiamo riportato in bella vista le "leggi" che governano il nostro forum, così che tutti le possano ritrovare in ogni istante, un link alla netiquette (ossia le regole di buona educazione che ogni frequentatore della rete dovrebbe rispettare) e uno alle domande più frequenti relative all'utilizzo del forum e delle sue caratteritiche (smiley, signature, messaggi privati, ecc.)
Chiude questo corposo indice del forum il "Girone dei bannati", dove vengono riportati i nomi delle persone che vengono "allontanate" per un periodo limitato di tempo, a seconda dell'infrazione da loro commessa (vedere a tal proposito il Regolamento).

SONDAGGIO

La domanda del sondaggio di questo mese era nata - come quasi sempre accade - da un editoriale nel quale mi lamentavo della difficoltà sempre maggiore, per noi poveri videogiocatori, di star dietro alle novità hardware che arrivano a getto continuo sul mercato, e che ci "costringono" a esborsi non indifferenti per poterci sollazzare con i titoli più recenti; situazione diversa, con gli ovvi distinguo del caso, per chi decide di comprarsi una console, il cui ciclo di vita è assai più lungo di una scheda video o di un processore. E allora, che cosa preferite per giocare: PC o console?

PC, sempre!	6.3%
Tutt'e due	27.6%
Solo console	15.9%

A questo punto, visto anche che lo spazio a nostra disposizione è molto meno di quanto credessi, vi snocciolo in rapida sequenza la suddivisione delle diverse aree di discussione, utile anche come indice cartaceo, e che magari vi mette a conoscenza dell'esistenza di forum a voi ignoti... In fin dei conti, quando TGM Online è nato, i forum erano solo nove... Un po' meno dei quasi centoquaranta attuali!

GIOCHI SINGLE PLAYER

FPS
Giochi di Ruolo
Grand Theft Auto
Morrowind
Racing Games
Pro Evolution Soccer
Soccer Games
Strategici

GIOCHI MULTIPLAYER

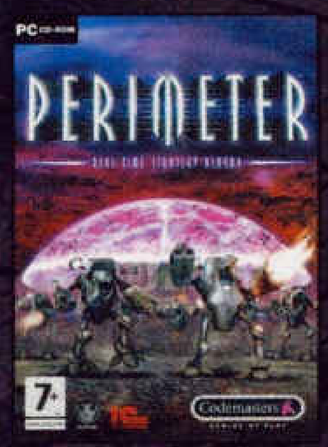
America's Army
Call Of Duty
Counterstrike
Fragfest Arena
Gunbound
Medal Of Honor Allied Assault
MMORPG
Neverwinter Nights
Operation Flashpoint
RTCW: Enemy Territory

▼ Il contest fotografico del forum sui simulatori di volo è in pieno svolgimento... Ecco un paio delle immagini che fino a questo momento mi hanno maggiormente divertito!

GIOCO FEDELTÀ

Continua il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio nel prossimo mese... non fateveli scappare!
Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

PERIMETER

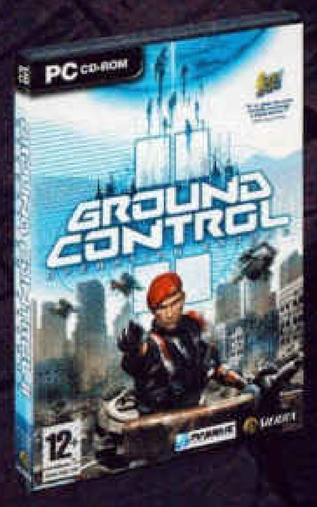


Siete affamati di strategici in tempo reale? Siete anche stufi del fatto che sono un po' tutti uguali? Niente paura, ecco arrivare Perimeter, un RTS ricco di spunti innovativi e di trovate a dir poco geniali (una per tutte la possibilità di intervenire - livellando o scavando - sul campo di battaglia, aprendo la strada a tattiche e combattimenti mai sperimentati prima d'ora).
Perimeter vince senza dubbio il premio come RTS più innovativo della stagione!
Codemasters

BREED

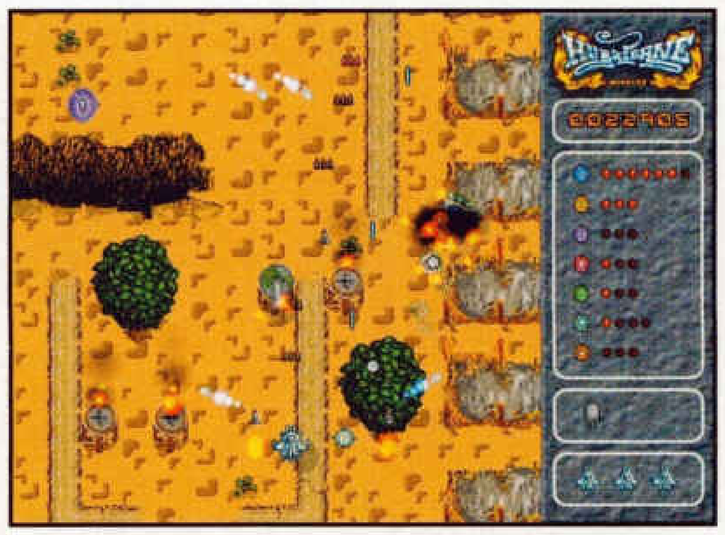
Se ne parla da ormai molti mesi, ma finalmente Breed, il titolo dei Brat Design, è finalmente disponibile nei negozi. Se siete amanti degli FPS conditi da un po' di tattica (sarete al comando di ben otto soldati) e di un po' di sana guida spericolata (anche nello spazio), Breed fa al caso vostro!
Andate su TGM Online e tenete gli occhi aperti, il Gioco Fedeltà potrebbe "scattare" quando meno ve lo aspettate!
CDV

GROUND CONTROL 2



Il gioco di copertina di questo mese non poteva non comparire anche in questo spazio. Parole se ne sono già dette tante e tutte hanno elogiato questo splendido titolo targato Sierra; in ogni modo, tanto per ribadire qualche concetto che troverete più avanti all'interno della recensione, si tratta di un'esperienza ludica assolutamente imperdibile in multiplayer grazie a una giocabilità eccelsa e a una fruibilità notevole, che permette anche ai neofiti di essere competitivi nel giro di poche partite. Non da meno la modalità in singolo, che garantisce ore di combattimenti a dir poco entusiasmanti.
Questo Gioco Fedeltà durerà ben due settimane in modo da premiare più persone possibile: non è che stiamo a qui a giocare!
Sierra/Vivendi Universal Games

▶ Che si tratti di uno sparatutto a scorrimento orizzontale, delizioso omaggio dei classici shoot'em up da bar degli anni Ottanta...



▲ ... o di un "calcio balilla" virtuale (che nel pieno degli Europei calza davvero a fagiUolo), la sezione Flash'n'Java di TGM Online rimane un appuntamento imperdibile!

▼ Continua la pubblicazione dei diari degli sviluppatori di Black & White 2, che nella puntata di questo mese si sono occupati dei "miracoli" che sarà possibile compiere nel gioco.

Soldier Of Fortune: Double Helix
Ultima Online
Unreal Tournament Series
Vietcong
Warcraft III

LE RUBRICHE DI TGM...
Backstage
Bovabyte & Qi:Zero
Consolemania Party
Consolemania News
Gioco Allegato
Hardware
Modding Zone
Movie Machine
Music Machine
Silver DVD Zone
Soluzioni
Talent Zone

GIOCO FEDELTÀ
Gioco Fedeltà
I dubbi esistenziali del gioco fedeltà

TGM OFFICIAL CHAT
Eventi
Proposte Chat

IL CIRCOLINO DI TGM ONLINE
Babele
Sala Giochi
Just For Spam
Gli editoriali di TGM Online
MVP
Freeware
Software
Sondaggioni

Fumetti e Cartoni Animati
GDR Cartacei/live/carte collezionabili
L'Universo di Star Trek
L'universo di Matrix
L'universo de Il Signore degli Anelli
L'universo di Star Wars
The Book Machine
Problemi con i videogiochi

SPORTMANIA
Bar Sport (sez. Calcio)
Bar Sport (sez. Basket)
Bar Sport (sez. Altri Sport)
TGM Master League
TGM Master League - Liste e Classifiche

Chiudiamo lo spazio di questo mese con alcune tra le più interessanti segnalazioni pescate nei forum dei lettori, che vi ricordo potete trovare anche nell'apposita area del TGM Index!
Cominciamo subito, vista la mia predilezione per tutto ciò che ha quattro ruote, con il primo concorso di "Wroom!", forum dedicato al mondo delle automobili, intitolato "Ecco la mia auto", nel quale potrete tirar fuori il progettista che è dentro di voi! Si prosegue con l'interessante - visti anche i progressi compiuti dai motori grafici in questi anni - contest fotografico per il forum "Simulatori di Volo", dove partecipano gli autori degli screenshot più spettacolari, divertenti e originali realizzati durante una partita. Ancora immagini per il "contest di fotopoesia" del forum "The Underground", nel quale commentare con una frase o un breve aforisma uno scatto fotografico, anche non personale. Insomma, così a occhio direi che ce n'è davvero per tutti i gusti, e online trovate molto altro! Per questo mese è tutto, ci si becca online!

TGM Silver Club

Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

TGM OFFICIAL CHAT | TGM BAZAR | TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD | GIOCO ALLEGATO | MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE | TALENT ZONE | GAMES REDA | WEB SURFER

Caldo il mese di luglio, eh?
Per chi non ha la possibilità di refrigerarsi con un condizionatore, un consiglio spassionato: fate un salto nell'Area Silver Club, il posto più fresco dove piazzarsi per passare qualche ora tra amici con la chat ufficiale, fare qualche buon affare con lo Special Price e navigare in totale relax tra le pagine del WebSurfer, della Talent Zone e di tutte le altre aree presenti.
Se cercate un posto per rinfrescare le vostre membra accaldate... beh, l'avete trovato!

TGM SPECIAL PRICE

iPod 15 GB

-30 €

essedi shop *quando pensi informatica*

L'iPod è l'oggetto del desiderio di moltissimi appassionati di musica e di tecnologia, su questo non ci piove. Per il vostro gaudio, dunque, abbiamo deciso, in collaborazione con Essedi Shop (http://shop.essedi.it), di darvi la possibilità di acquistare l'iPod con Hard Disk da 15 GB a un prezzo assolutamente inarrivabile: 319 Euro invece che 349!!! Fate una piccola ricerca su internet o nei grandi magazzini e vi renderete conto della strepitosa convenienza di questa offerta.
Le caratteristiche del gioiellino in questione sono note a molti, ma vale comunque la pena di ricordarne alcune: Hard Disk da 15 GB (che può immagazzinare fino a 3700 canzoni in formato AAC a 128-Kbps), interfaccia all-touch, 1,58 cm di spessore, 150 grammi di peso, batteria ricaricabile, tre giochi inclusi e pulsanti retroilluminati che consentono di utilizzare l'apparecchio anche al buio.

Insomma, un prodotto di assoluta qualità, a un prezzo stracciato riservato ai soli lettori di TGM con CD e DVD.

Prezzo di listino: 349 Euro
Solo per i lettori di TGM: 319 Euro

ThermalTake Xaser V7000a WinGo

-10 € + mousepad in regalo!

PC-POWER COMPUTERS www.PC-POWER.info

Chi è un minimo informato sul mirabolante mondo del modding non può non conoscere ThermalTake, la società che domina il mercato dei case e della componentistica per PC all'ultimo grido. Questo mese, in collaborazione col sito di e-commerce PC-Power (www.pc-power.info) abbiamo la possibilità di offrirvi il case Xaser V7000a WinGo con uno sconto di 10 euro su un prezzo già altamente competitivo. Lo Xaser V7000a possiede una struttura in acciaio, un'architettura che permette il facile inserimento di tutti i componenti, l'alloggiamento dell'uscita firewire, quella audio e due comode porte USB... il tutto sulla parte superiore del case. In altre parole, comodità e stile per tutti! Non mancano le potenti ed estremamente silenziose ventole (ben cinque!!!), caratteristica imprescindibile dei case ThermalTake, e il regolatore di velocità di rotazione (delle ventole, mica del PC!) nella parte anteriore. Insomma, un case di quelli fatti come si deve (ah dimenticavo, ha anche la finestra laterale per godere della vista dei led blu alloggiati sulle ventole!). Ma non basta... tutti coloro che acquisteranno il case, si vedranno recapitare a casa uno splendido mousepad ThermalTake caratterizzato da una superficie che garantisce un'ottima risposta sia dei mouse dotati di pallina, sia di quelli ottici.

Prezzo di listino: 115 Euro
Solo per i lettori di TGM: 105 Euro + mousepad in regalo!

SILVER CLUB

TGM OFFICIAL CHAT

La chat ufficiale è aperta a tutti (anche a coloro che non comprano TGM con CD e DVD), lo sapevate?
Beh, credo di sì, ormai lo abbiamo detto e scritto dappertutto... quello che invece non potete sapere è chi saranno i due personaggi che questo mese faranno "da bersaglio" alle vostre domande in occasione degli eventi ufficiali. Pronti via, basta chiederlo!
Il giorno **giovedì 8 luglio**, alle ore **21.00**, **Federico Clonfero** (Product Manager di Vivendi Italia) interverrà per togliervi ogni curiosità sullo strepitoso MMOPRG **World Of Warcraft** e sulle prossime uscite di questa multinazionale dell'intrattenimento videoludico.
Il giorno **giovedì 22 sempre alle 21.00** sarà invece la volta del **Raffo**, che tirerà fuori la sua collezione di foto redazionali inedite e assolutamente compromettenti raccolte in 14 anni di onorato servizio in Xenia.
Se volete vedere Marco Auletta quando aveva i capelli o Max in pieno spolvero immortalato di nascosto... beh, non avete che da farvi vedere in chat, commenteremo le foto tutti insieme spaccandoci di risate!

TALENT ZONE

Se siete degli aspiranti sviluppatori di videogiochi e state cercando un modo per farvi pubblicità, la Talent Zone è il posto adatto a voi! Ma anche se siete dei "semplici" giocatori, come potete resistere alla curiosità di dare un'occhiata ai prodotti (giochi e lavori in computer grafica) creati dai vostri "colleghi lettori"? Fra i titoli pubblicati sul sito, questo mese troverete Mad Killer, un coraggioso tentativo di realizzare uno shooter in perfetto stile Quake partendo da zero, G.A.R.J.I.L., un innovativo puzzle game dell'attivissima SnakeSoft, e "Il Pranzo è Servito", interessante trasposizione elettronica dell'omonimo, mitico, quiz televisivo!
Insomma, un'area aggiornata costantemente che dà voce (e visibilità) alla vostra vena creativa. Che aspettate? Fatevi avanti!

THE BEST OF WEBSURFER

Credete nei fantasmi? Non vi lasciate turbare dalle storie che si sentono circolare su strane presenze nei castelli? Beh, dando un'occhiata al sito **www.fantasmitalia.it** le vostre sicurezze potrebbero quantomeno vacillare. Il sito è infatti dedicato ai fantasmi e al paranormale, un argomento in questo caso trattato con estrema serietà e documentato con documenti e immagini che mostrano la "presunta" esistenza di fantasmi. È davvero molto interessante curiosare tra le varie rubriche ve lo garantiamo. Fateci un salto, non ve ne pentirete!

CONTEST OF THE MONTH

Il vincitore del contest di questo mese (quindi il prode recensore di Iron Storm) cosa si vedrà recapitare a casa? Non lo immaginate, eh (ok, magari le immagini vi possono vagamente suggerire qualcosa)? E allora ve lo dico io: un sistema audio spettacolare, che risponde al nome di Empire A6. Questo gioiellino è composto da 2 satelliti e un subwoofer (il cabinet è completamente in legno). La caratteristica innovativa della serie Tube (di cui l'A6 fa parte) è la presenza di preamplificatori e finali valvolari, che permettono una resa audio non raggiungibile da un normale sistema a transistor.
Avete la bava alla bocca? Beh, è comprensibile visto il premio di questo mese... Buone recensioni e che vinca il migliore!

AND THE WINNER IS...

Il provetto recensore che questo mese si aggiudica il binocolo con macchina fotografica digitale integrata di Trust è Matteo Lobgeois, complimenti Matteo!

RALLY TROPHY

Di Matteo Lobgeois

Spesso i titoli sportivi riescono a farsi apprezzare da tutto il pubblico videoludico, appassionati e non. Rally Trophy non è certo da meno e, malgrado ormai sia uscito da diverso tempo, riesce a farsi valere.
Il suo punto di forza è che, a differenza di altri titoli automobilistici, RT ci mette alla guida di mezzi che spopolavano 30-40 anni fa, facendo scendere la classica lacrimuccia ai nostalgici e pizzicando l'interesse di chi non ha mai potuto cimentarsi con questi dinosauri a quattro ruote. Il gioco si divide fondamentalmente in due modalità: rally e arcade. Nella prima si correrà su tappe con inizio e fine, non cicliche, come nel più classico dei rally senza altre vetture a darci noia. La seconda, invece, darà la possibilità di disputare una gara contro 5 opponenti controllati dal computer. Da notare che in quest'ultima modalità, non sarà possibile danneggiare le auto, e questo, purtroppo, farà si che spesso le gare si risolvano a sportellate. La grafica e' ben curata, molto piacevole da vedere in movimento anche a dettagli bassi. Le locazioni sono state abilmente ricreate. Menzione d'onore per il sole: giocando con la visuale interna alla macchina, la sua resa avrà un effetto molto spettacolare, specialmente se nelle gare serali, e costringerà il giocatore a socchiudere gli occhi per poter vedere la strada. Ma è un cheat usare gli occhiali da sole?
Altro punto forte di RT e' senza dubbio la giocabilità. Anche se, specialmente per i profani (come me), ci vorrà un po' per imparare a padroneggiare i mezzi, una volta giocatori esperti sarà un piacere scorrazzare allegramente per le strade. Essenziali i settaggi alle macchine, che potrebbero così riuscire a far felici sia cultori del genere che non.
Sonoro e longevità sono nella media di un titolo automobilistico che si rispetti, e il carisma è forse un po' minato dalle difficoltà iniziali che si incontrano alla guida di questi vecchi bolidi.
Riassumendo, RT è adatto a tutti.

QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
CARISMA	2

75

COME ACCEDERE

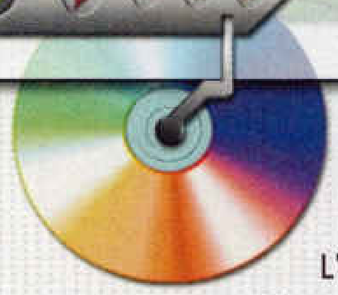
Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver Zone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

SILVER DISC 191, 192 E SILVER DVD 18

Da questo mese, signore e signori, fa la sua comparsa nella Silver Zone il prode Mirko "TMB" Marangon, che mi darà una mano nella creazione dei sensazionali supporti che accompagnano la rivista. Un grosso in bocca al lupo a Mirko quindi, e un buon divertimento a voi...



AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

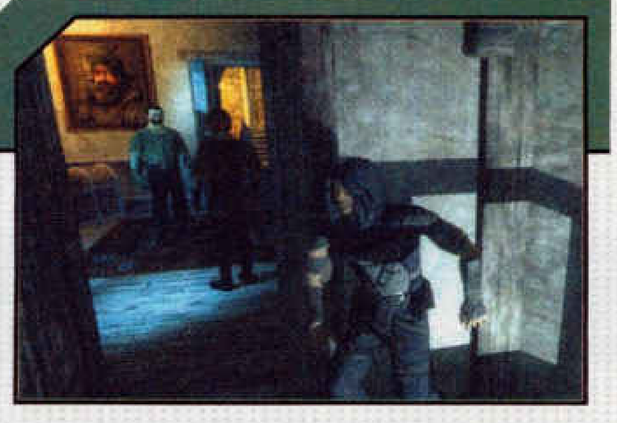
I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

SILVER ZONE

DEMO CD E DVD

Thief: Deadly Shadows



Avrete sicuramente imparato che origliare dietro le porte non è poi una cosa tanto brutta come vi diceva la mamma...

Il gioco di copertina del mese scorso arriva sul nostro Silver DVD. Serve aggiungere altro?

GENERE: Action adventure in terza persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.thief3.com

Guardate, Thief è uno di quei giochi che qua da noi ha riscosso così tanto successo che al suo arrivo la gente ha iniziato a prendersi ad accettate pur di averne una copia... Tanto è vero che la recensione l'ha scritta il nostro Supreme Master Editor Stefano Silvestri, noto estimatore di titoli che noi comuni mortali non possiamo comprendere. Mi dicono comunque dalla regia che il demo di questo terzo capitolo della saga di "Guardie e Ladri medioevali" ha trovato notevoli riscontri fra il pubblico del nostro sito, intento a intasarci la banda con download a raffica degni del peggior attacco DOS. Consapevoli di ciò abbiamo accluso a questo meraviglioso Silver Disk (l'ho fatto io, col piccolo architetto, non potrebbe essere altrimenti)(già il TMB non ce la fa più... ndToSo) il suddetto dimostrativo, pienamente giocabile, ma senza opzioni online di sorta: è inutile che le cerchiate, tanto non ci sono. Se foste completamente all'oscuro su come affrontare le buie vie di questo FPS molto particolare, sappiate che al contrario di tutti i classici sparatutto in prima persona, non dovrete avanzare massacrando qualsiasi cosa si muove, ma piuttosto scivolare furtivi e silenziosi alle spalle dei poveri marrani, colpendoli poi a morte senza dare troppo nell'occhio. Insomma Sam Fisher non ha proprio inventato nulla... Per ciò che concerne la configurazione, vi conviene disporre di un PC piuttosto corazzato, visto che i requisiti minimi parlano di una CPU da 1.5 GHz, 256 MB di RAM e, dulcis in fundo, una scheda video come si deve, nella fattispecie un modello con 64 MB di RAM e supporto garantito per DirectX 9.0 e Pixel Shader 1.1.

Codename: Panzers

Chiusi dentro una scatola di metallo sotto il sole cocente di luglio? Ma voi siete matti!

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.panzers.com

Con questo Codename: Panzers si apre la rassegna degli Strategici in Tempo Reale del mese, un genere che continua ad avere un successo mostruoso. Questa nuova fatica targata CDV è stata accolta a braccia aperte da tutti gli appassionati di RTS e pensiamo che potrà piacere molto anche a voi. Ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, Codename: Panzers vi metterà al comando di uno dei tre eserciti maggiormente coinvolti nei conflitti europei. Tedeschi, Russi e Alleati si daranno battaglia ripercorrendo i momenti più drammatici e impegnativi di quei tempi e starà a voi, strateghi d'eccezione, condurre al successo la vostra fazione. Il demo vi darà un assaggio piuttosto corposo delle molteplici possibilità strategiche presenti nella versione completa, e vi permetterà di pregustarvi l'ottimo motore grafico di cui si fregia Codename: Panzers. Grazie al potente engine che muove il gioco, infatti, rimarrete a bocca aperta di fronte al livello di dettaglio che permea l'intera realizzazione... La CPU minima richiesta per iniziare a muovere i pesanti mezzi corazzati della "Panzer Division" dovrà sprigionare non meno di 750 MHz, ai quali dovrete affiancare 256 MB di RAM e una scheda video da 32 MB, con capacità T&L di serie (dalla GeForce in su, insomma).

Ground Control 2

Eh si, è proprio lui... il gioco di copertina! E poi non dite che non siamo bravi!

Altro giro, altro RTS, ma questa volta siamo di fronte a un gioco che non ha bisogno di presentazioni. Del resto, se è finito dritto dritto sulla prima pagina della vostra rivista preferita (guai a voi se non è così!) un motivo ci sarà pure, no? Il demo che vi proponiamo questo mese è decisamente indicativo sulla qualità generale di questa produzione, che rimette in gioco le caratteristiche base degli strategici, addobbando il tutto con un motore poligonale di ultima generazione, in grado di assicurare un dettaglio e una quantità di oggetti su schermo senza paragone alcuno. Certo la grafica non è tutto, anche perché sono ben altre le caratteristiche che questo titolo può vantare rispetto alla concorrenza e scommetto che non vedete l'ora di metterci le mani sopra, sempre che non l'abbiate già fatto. I consigli che posso darvi sono piuttosto banali: seguite il tutorial anzitutto, dato che i comandi base risultano piuttosto simili a quelli che abbiamo imparato a maneggiare con molte altre simulazioni, ma come sempre ci sono diverse variabili che è bene tenere a mente. In buona sostanza muovete il mouse sulle vostre unità, selezionatele "al lazo" con il tasto sinistro e con il destro fatele muovere. Per iniziare a gustarvi questo sforzo "made in Sierra" dovrete disporre di una CPU da 800 MHz, di 128 MB di RAM e di una scheda video compatibile DirectX 9.0, con 32 MB di RAM e capace di gestire il Transform & Lighting via hardware.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.groundcontrol2.com

Per essere un RTS, questo Ground Control 2 ha davvero una grafica degna dei migliori sparatutto in soggettiva.

Chaos League

Sangue, sbudellamenti, magie, palle di fuoco, polvere e fango... no, non è Warcraft!

I poveri game designer se la devono passare male ultimamente: costantemente alle prese con giochi tutti molto simili fra loro, devono fare i salti mortali per tirare fuori qualcosa di nuovo dal cilindro e soddisfare un pubblico sempre più esigente. Quello che si sono inventati i Digital Jesters è però meritevole delle dovute attenzioni e credo che quando giocherete al demo converrete con me che finalmente qualcosa di nuovo si muove nello stagnante mondo degli RTS. Chaos League infatti prende le basi degli strategici in tempo reale più puri e le getta su un campo sportivo, con due squadre pronte a sacrificarsi (in tutti i sensi) pur di raggiungere la vittoria. Insomma un vero e proprio strategico-sportivo, molto particolare, indubbiamente originale e pieno di spunti interessanti. Non farete fatica a trovare anche dei chiari richiami agli RPG più classici, visto che avrete a vostra disposizione diverse razze fra cui scegliere, abilità che cresceranno con il passare delle partite e tutta una serie di caratteristiche tipiche dei Role Playing Game. Il demo che vi presentiamo questo mese è ricco di opzioni e possibilità di gioco, e vi consentirà di farvi un'idea piuttosto chiara del sistema di controllo, anche se vi consigliamo come sempre di affidarvi al completissimo tutorial prima di gettarvi nella mischia. Richieste base piuttosto esigue per una volta: è sufficiente, infatti, possedere una CPU da almeno 500 MHz, 128 MB di RAM e una scheda video con 32 MB compatibile con le librerie DirectX 9.

GENERE: Sportivo
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.chaosleaguegame.com

Massive Assault Network

È ora di fare sul serio! Basta con questi giochi da donniciUole! Tirate fuori la banda!

La banda intesa come bandwidth, termine ormai usato e abusato un po' da tutti quelli che vogliono fare i "fighetti" quando parlano di Internet e connessioni veloci. E di una buona connessione potreste aver bisogno proprio per Massive Assault Network, che già dal titolo tradisce la sua natura online. C'è da dire che il demo vi permette di fare tranquillamente pratica con un ottimo tutorial senza il bisogno di collegarvi alla Grande Rete, ma ciò nonostante rimane chiaro il vero fulcro del titolo, studiato, pensato ed elaborato per permettervi eccitanti sfide in rete con avversari provenienti da tutto il mondo. Un concetto molto interessante riguarderà la possibilità di stabilire dei veri e proprio patti di ferro "sotterranei" con gli avversari, per poter poi meglio affrontare e schiacciare gli oppositori.

Sicuramente un bell'intrigo, che aggiungerà non poco pepe alle lunghe sfide che vi aspettano. Oltre a una buona connessione (più che altro in questi casi è meglio non avere ping troppo alti, anche se è tutto da vedere quanto influiscano in un RTS), si consiglia un PC con almeno 600 MHz sotto il case, 256 MB di RAM e una scheda video da 32 MB.

GENERE: Strategico a turni
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.massiveassaultnetwork.com

Perimeter Multiplayer Demo

Perimetri, brutti alieni e umani impazziti... miscelate il tutto e otterrete Perimeter!

Questo sembra proprio il mese degli RTS, un genere che, come dicevamo poco fa, sembra destinato a non tramontare mai. Cosa ci propone di nuovo la Codemasters per rinverdire i fasti del genere? Qualcosa si saranno pur inventati, e infatti giocando il demo in questione troverete qua e là alcune novità che potrebbero elevare Perimeter oltre la soglia degli RTS "comuni". Come vi spieghiamo nella recensione che appare su questo stesso numero, sono tre le caratteristiche su cui si basa l'intera struttura strategica del titolo in questione. La prima è il terraforming, ovvero l'edificazione di strutture atte a permettere la vita sul pianeta ospite, nonché di estrarre materia prima per poi creare eserciti da spedire in quantità industriale contro i poveri alieni che hanno avuto la nostra stessa idea in fatto di colonizzazione. Come potrete constatare voi stessi, potrete modificare il territorio a vostro piacimento, con esplosioni, unità speciali e addirittura eventi geologici tipo terremoti e cosette simili. La seconda caratteristica è rappresentata dallo scudo perimetrale, idea sicuramente trafugata dalla Fortezza delle Scienze che tanto cara fu al mitico Mazinga: trattasi infatti di una barriera energetica praticamente impenetrabile fin tanto avrete energia per alimentarla. L'ultima chicca è la nanotecnologia, con la quale trasformare i vostri soldati in mostri geneticamente potenziati. E ora, spazio alla solita raccomandazione: seguite il tutorial! I comandi base sono sempre i soliti: il tasto sinistro seleziona le truppe, il tasto destro le muove. Data la mole grafica del gioco è consigliata almeno una CPU a 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video con 64 MB, compatibile DirectX 9.0b (essenziali per far girare il tutto correttamente).

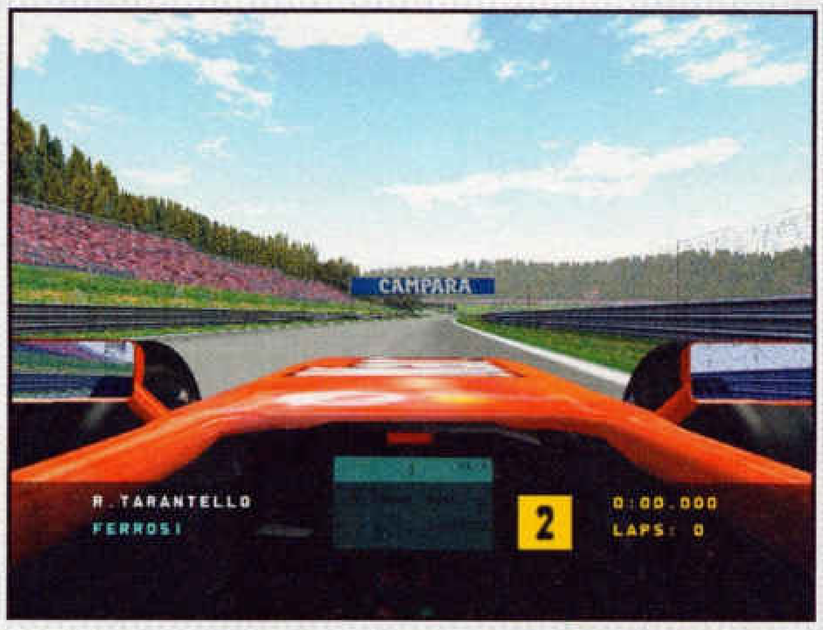
Grazie alla barriera inventata dal Dottor Kabuto questi uccellacci non riusciranno a entrare!

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.codemasters.com/perimeter/

Virtual GP 2

Non ci posso credere! Paolo Cattani sta lavorando a un nuovo gioco di Formula 1!

Ai più giovani tra voi sembrerà strano, ma il buon Paolo secoli fa aveva dato vita al primo Virtual GP, che ai tempi delle guerre puniche girava su un normalissimo Amiga 500, il mitico computer della Commodore nel cuore di tutti i nostalgici dell'epoca (ah, quanti ricordi...). Oggi, a distanza di oltre 10 anni, Cattani e la sua AlasSoft tornano su PC con il seguito, adeguato alle configurazioni odierne, ma non per questo incentrato su poligoni esagerati e texture superdettagliate. Il gioco in questione infatti è sempre stato incentrato sull'aspetto simulativo piuttosto che su quello visivo, cercando di regalare al giocatore l'impressione di trovarsi alla guida di una vera Formula 1, rifiutando in toto un approccio di tipo arcade o scarsamente realistico. L'esperienza pluriennale accumulata da Paolo merita senza dubbio il nostro rispetto, anche perché in un mondo dove ormai per sviluppare anche il titolo più banale vengono tirato in ballo team formati da decine di persone, è difficile trovare ancora un manipolo di appassionati concentrati sulla creazione di un gioco commerciale. Con questo demo avrete dunque la possibilità di confrontarvi sulla celebre pista di Imola, prendendo confidenza con la macchina e con il sistema di controllo. La vettura è controllabile con i tasti cursore per ciò che concerne lo sterzo, l'accelerazione e la frenata, mentre il cambio è affidato al tasto A per la marcia superiore e a quello B per quella inferiore. Infine la visuale è determinata dai numeri 1, 2, 3 e 4. Ricordate comunque che è possibile modificare con le apposite opzioni qualsiasi configurazione, sia per il sistema di controllo, sia per il comparto audio/video.



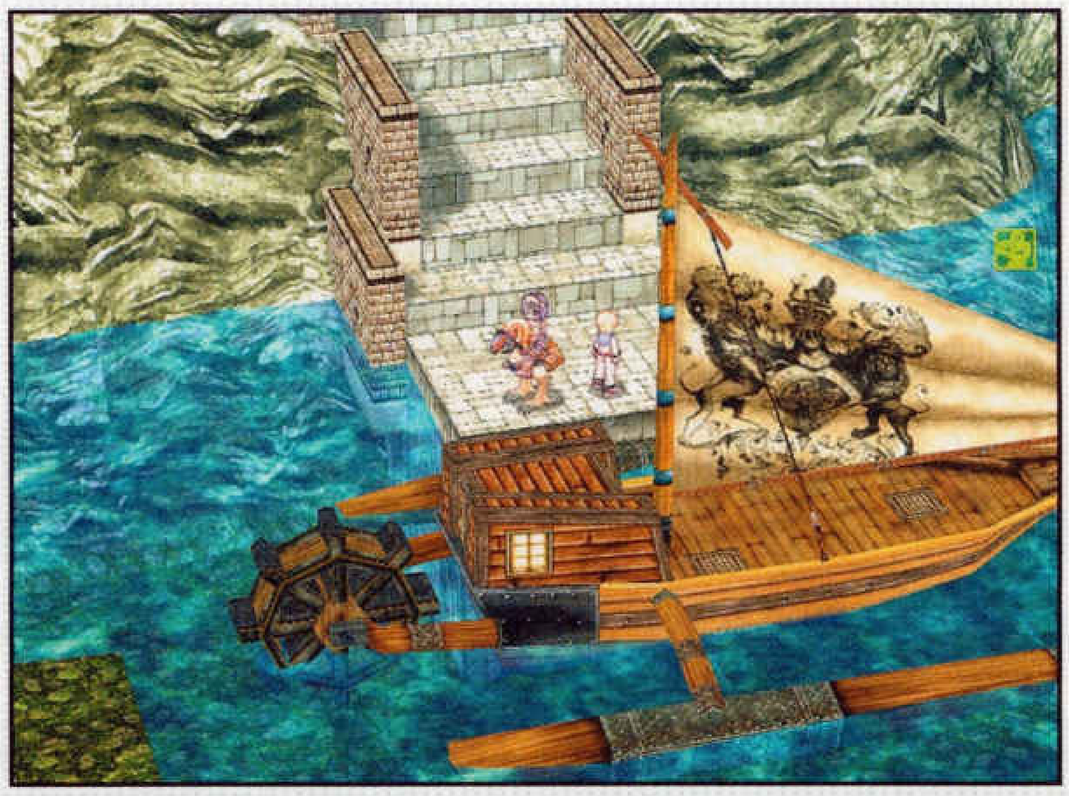
GENERE: Simulazione automobilistica
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.virtualgrandprix2.com

Ragnarok Online

Vi piacciono i manga? Passate ore dietro i MMORPG? Allora avete trovato il vostro gioco.

Questo è sicuramente uno dei titoli più interessanti apparsi negli ultimi tempi, almeno nel panorama dei Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, noti ai più come MMORPG. Un genere che ormai non ha più bisogno di presentazioni e che ha trovato in alcuni esponenti, come Dark Age of Camelot, Star Wars Galaxies e Final Fantasy XI, un riscontro e un successo senza eguali. Le caratteristiche peculiari di questi titoli sono arcinote: la possibilità di esplorare mondi immensi, di riunire una marea di appassionati, di poter vivere avventure impensabili solo fino a pochi anni fa e soprattutto di interagire con persone che non solo dei banali NPC, ma utenti in carne e ossa.
Ragnarok Online è l'ultimo esponente di questo genere, benché in realtà all'estero sia già molto noto, soprattutto nei paesi orientali, visto che in Corea, Taiwan e Cina è un titolo stranoto e giocato da milioni di persone! La storia di Ragnarok si basa sulle vicende tratte dall'omonimo fumetto di Lee-Myon Jin, come vi spieghiamo nella recensione che appare proprio su questo numero, ed è stato prodotto da una società coreana, la Gravity, ormai diventata una potenza dalle sue parti, tanto da poter finalmente disporre delle liquidità necessaria per sfidare i colossi occidentali. E visto come gli stati dell'estremo oriente stanno attaccando il nostro mercato, c'è davvero di che temere!
Scherzi a parte, quel che rende Ragnarok Online unico nel suo genere è indubbiamente l'impostazione grafica, una vera e propria "spremuta di manga", con personaggi che i fan delle serie a fumetti giapponesi non mancheranno di trovare assolutamente fantastici fin dal primo momento.
Per mantenere inalterato il look "manga", i personaggi che manovrerete sono interamente bidimensionali. Già, avete letto bene: non troverete mirabolanti poligoni o animazioni da motion capture, bensì dei normalissimi sprite, come non se ne vedevano su PC da tempi immemori. Il mondo di Ragnarok in compenso è totalmente tridimensionale, pur non adottando uno stile grafico esasperatamente realistico, visto che comunque il tutto viene gestito con un motore grafico molto snello, dall'illuminazione semplice e dei colori vivaci tipici dei cartoni animati.
Il client che vi proponiamo sul Silver DVD è decisamente grosso: si tratta, infatti, di un archivio autoestrante da quasi 700 MB, quindi se vedete l'hard disk frullare violentemente per qualche minuto, non andate in panico! Abbiate solo pazienza e attendente che tutti i file vengano correttamente scompattati: riceverete un messaggio di OK alla fine della lunga operazione. Fatto ciò andate nella directory dove avete deciso di decomprimere l'archivio (solitamente C:\ragSetup_eu) e lanciate il client. Per attivare l'account, occorre registrarsi sul sito, utilizzando il codice ITTGMAFD. Ricordatevi che per giocare avrete chiaramente bisogno di una connessione a Internet e di un PC dalle seguenti caratteristiche: CPU da 500 MHz in su, 128MB di RAM, una scheda video con accelerazione 3D da 8 MB compatibile DirectX 8.

GENERE: MMORPG
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.euro-ro.net



Nonostante un'apparente semplicità grafica, il mondo di Ragnarok è efficacemente rappresentato in tutti i suoi dettagli.

Una fase a dir poco concitata dove decine di personaggi lottano a suon di arti magiche per la conquista di un territorio.

La freccia di cupido potrebbe colpirvi quando meno ve l'aspettate, persino in un MMORPG come questo.

Ebbene sì, potrete festeggiare anche il vostro Natale online con tanto di albero. Anche se siamo un po' fuori stagione al momento...

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

ACDSEE 6.0.6 ITA

www.acdsystems.com
Distributore italiano: www.italsel.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 59.99 €

■ACDSee è uno di quei programmi nati inizialmente con uno scopo ben preciso - visualizzare immagini - e che nel corso degli anni è diventato una vera e propria suite per la catalogazione di fotografie digitali, creazione di album e fotoritocco, fino all'ultima versione che comprende anche la possibilità di realizzare screen saver, slideshow e masterizzare con facilità le proprie fotografie, sia su CD che su DVD. Insieme ad ACDSee trovate l'editor di immagini FotoCanvas 3.0.

MOZILLA FIREFOX 0.8

www.mozilla.org/products/firefox/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: Mozilla Public License (open source)
Registrazione: nessuna

■Il browser nato dalla costola del progetto Mozilla, con il quale condivide l'ottimo motore di navigazione e di rendering delle pagine, si è lentamente guadagnato una ampia fetta di utenti felici, grazie alla sua leggerezza e potenza, unita ad un'interfaccia particolarmente "amichevole", di gran lunga più funzionale di quella del browser integrato nel sistema operativo Microsoft.
Il programma è disponibile sia in lingua inglese che in italiano, oltre che per Linux: trovate tutte e tre le versioni sul CD, a voi la scelta di quale installare.

GAMESPY ARCADE 1.4D

www.gamespyarcade.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: abbonamenti da 4.95 $ al mese

■E come potrebbe mancare sul vostro Silver Disk preferito la più recente release di GameSpy Arcade, l'utility più utilizzata dagli appassionati di gioco online? Il programma mette a disposizione, per i giochi installati sul proprio PC, un elenco di server sui quali collegarsi per avvincenti e frenetiche partite multiplayer. L'ultima release supporta Halo, Painkiller, Unreal Tournament 2004, Tony Hawk Pro Skater 4, e molti altri nuovi titoli. L'elenco completo si trova alla pagina www.gamespyarcade.com/games.

MOZILLA THUNDERBIRD 0.6

www.mozilla.org/products/thunderbird/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: Mozilla Public License (open source)
Registrazione: nessuna

■Dopo Firefox ecco Thunderbird, l'eccellente client di posta e newsreader derivato da Mozilla, che si segnala per l'ottimo controllo della posta indesiderata (altrimenti detto spam), la possibilità di configurare account multipli, il supporto per i temi e le estensioni, un'interfaccia utente facile da padroneggiare, la possibilità di importare messaggi, impostazioni e indirizzari da diversi altri client di posta. Thunderbird è disponibile sia in lingua inglese che in italiano (versione 0.5), oltre che per Linux: trovate tutte e tre le versioni sul CD.

ZIPGENIUS SUITE 5.5

www.zipgenius.it
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

FASTNOTE 2.0.1

www.kt2k.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

KASPERSKY ANTIVIRUS PERSONAL 4.5

Kaspersky Antivirus Personal 4.5
www.avp.it
Distributore: www.questar.it
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware
Registrazione: 39,90 €

■Se siete alla ricerca di un buon antivirus che svolga il suo dovere, non eccessivamente invasivo, con un costante aggiornamento via Internet, KAV è il programma che fa per voi. A dispetto di un'interfaccia utente non particolarmente intuitiva, questo software non ha nulla da invidiare a concorrenti ben più blasonati e costosi.

NEWZCRAWLER 1.7

www.newzcrawler.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 24.95 $

TUNEUP UTILITIES 2004

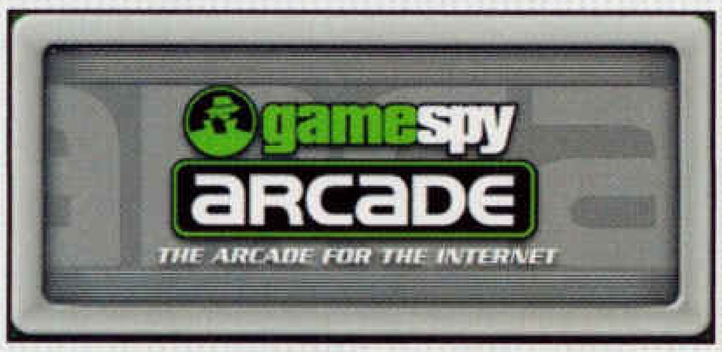
www.tune-up.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 39.99 $

WINORGANIZER 2.6

www.tgslabs.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware. 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 39.95 $

■WinOrganizer è un "information manager" coi controfiocchi, semplicissimo da utilizzare, e che

MOZILLA FIREFOX 0.8

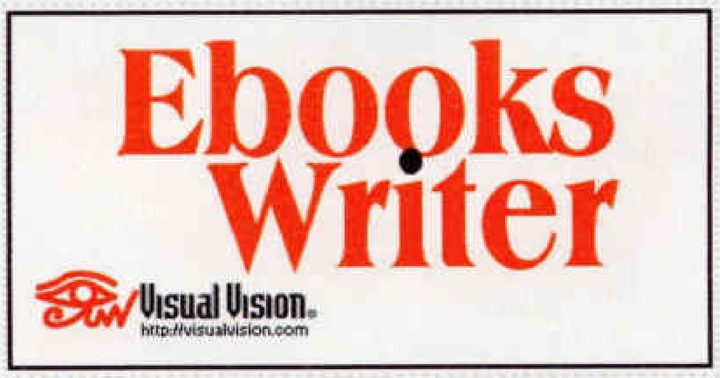


GAMESPY ARCADE 1.4D

MOZILLA THUNDERBIRD

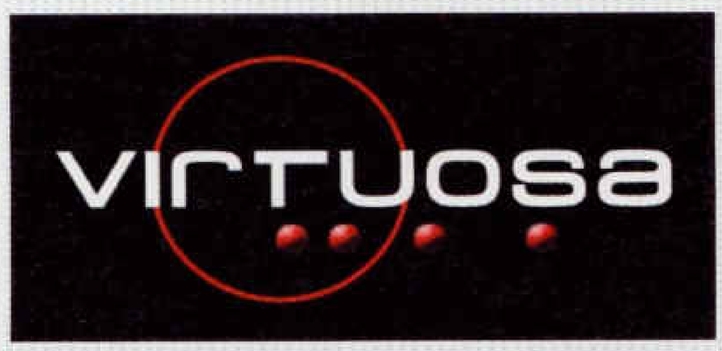
TUNEUP UTILITIES 2004

SILVER ZONE



EBOOKS WRITER 2004

PCMARK04 1.20



VIRTUOSA 4.20

mette a disposizione tutto - ma proprio tutto - quello che si può chiedere a un programma del genere, che per di più è completamente in italiano. In un'unica applicazione troviamo infatti: un planner, ossia un calendario virtuale sul quale annotare tutti gli appuntamenti e le scadenze più importanti, con la possibilità di definire un eventuale allarme sonoro; un blocco note avanzato, nel quale inserire anche foto, link o intere pagine web; un indirizzario in cui memorizzare tutti i vostri contatti, e persino un gestore di password, ove memorizzare tutte le parole chiave più importanti.

EBOOKS WRITER 2004 LITE

www.ebookswriter.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware, limitazioni al programma
Registrazione: versione Standard, 69.96 $, versione PRO 119.95 $

EVEREST DICTIONARY 3.10

www.free-soft.ro/everest
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Questo strepitoso programma mette a disposizione un completo dizionario per la traduzione di parole e testi anche complessi, una serie di glossari suddivisi per argomenti (termini medici, tecnici, ecc.), un traduttore istantaneo per le parole da tradurre al volo, e persino un gioco per familiarizzare con le lingue straniere.
Nel pacchetto trovate 14 dizionari tra cui l'inglese-italiano, l'inglese-francese (anche tecnico e medico), i sinonimi e gli acronimi inglesi e i sinonimi in francese... Una vera chicca!

NEXTSTART 3.1

www.winstep.net
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 24.95 $

PCMARK04 1.20

www.futuremark.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 19.95 $

■Questa utility della FutureMark, software house nota per il suo benchmark videoludico, offre una batteria di test più tradizionale, utile per testare a dovere un PC non necessariamente destinato ai videogiochi. PCMark04 si occupa infatti di mettere alla frusta il processore con pesanti calcoli sui numeri interi e in virgola mobile, la memoria centrale (RAM, cache di primo e secondo livello), il bus AGP e la memoria della scheda video (grafica bidimensionale), nonché le performance dei dischi rigidi. Questa nuova release corregge alcuni bachi della 1.0, ed è l'unica supportata ufficialmente. Sul DVD trovate anche la patch che aggiorna la precedente versione PCMark.

VIRTUOSA 4.20

www.virtuosa.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 39.99 $

COMMUNITY BONUS PACK 2 (VOLUME 1)

GIOCO: UNREAL TOURNAMENT 2004
VERSIONE: 1.0

■Probabilmente dalla sigla (UT2004 CPB2) non si capisce molto, ma il tema centrale della news tratta del Community Bonus Pack volume 1 per Unreal Tournament 2004! Il gioco è stato molto apprezzato ovunque, e i modders non si sono fatti attendere: hanno preparato ben 21 mappe, 4 nuovi modelli e un mutator. Le mappe sono davvero spettacolari, di altissimo livello: vanno da ambientazioni subacquee, ipertecnologiche, templi semi-distrutti, ville cinesi...
Insomma, c'è di tutto! Quindi, scaldate Il vostro flak cannon, e gettatevi a capofitto nell'installazione, che è automatica!

COMMUNITY EXPANSION PACK

GIOCO: NEVERWINTER NIGHTS
VERSIONE: 1.0

■Il CEP è un progetto nato dalla volontà di alcuni creatori di moduli per il gioco Neverwinter Nights di riunire in un unico grande hakpack tutti i migliori contenuti personalizzati creati in questi anni dalla comunità di appassionati che si è formata intorno al gioco. Infatti, grazie a questo progetto è possibile avere in un sol colpo più di cinquemila nuovi modelli tra mostri,

oggetti d'arredamento, vestiario e armamentario per i personaggi, aggiungendo inoltre nuovi ritratti, teste e parti di corpo per personalizzare ancora più specificamente il proprio avventuriero. Grazie a una struttura altamente scalabile, il CEP si propone come standard univoco per la creazione di nuovi moduli evitando la fastidiosa necessità di scaricarsi ogni volta un Hakpack differente perché creato specificamente per un dato modulo, senza per questo rinunciare a eventuali risorse aggiuntive necessarie al gioco, ma non presenti nel Community Pack.

HALF LIFE 2 SOFTIMAGEIXSI EXP TOOLKIT

GIOCO: HALF-LIFE 2
VERSIONE: 4.0

■È stato rilasciato nei giorni scorsi un nuovo Tool di sviluppo 3D per Half-Life 2, il primo videogioco che promette di appartenere alla nuova generazione video ludica. Questo tool permette di progettare, definire e realizzare vari elementi del gioco in questione, ambienti, personaggi e animazioni. Interagire o usare gli shader in tempo reale ed esportare i propri modelli nel gioco non sarà più un cruccio ma un'operazione molto più semplice per chi del modding ha fatto una propria ragione di vita. Non male l'idea di rilasciare il toolkit prima dell'arrivo del gioco vero e proprio, almeno la comunità saprà cosa aspettarsi, no? Inutile dire che, almeno dalle prime impressioni, sembra trattarsi di un Tool potentissimo realizzato per soddisfare le necessità di tutti agli appassionati in fremente attesa! Fate un salto sul sito ufficiale per tutte le informazioni legate all'utilizzo di questo programma! Http://www.softimage.com/products/exp/HL2/

TRANS AM + COCKPIT ADD ON

GIOCO: NASCAR RACING SEASON 2003
VERSIONE: 1.3

■I ragazzi americani dei Project WildFire avranno fatto felici parecchi fan di quello che può essere tranquillamente considerato il tributo definitivo alla simulazione automobilistica da parte degli ormai leggendari Papyrus rilasciando, un po' a sorpresa, il tanto atteso Trans Am Series Mod per Nascar 2003 a cui abbia-

mo aggiunto, nello stesso pacchetto d'installazione, anche l'add-on per i cockpit in alta risoluzione...
Per il corretto funzionamento della modification è necessario che il gioco originale sia stato preventivamente aggiornato alla versione 1.2.0.1 (la relativa patch la potete facilmente reperire presso il sito ufficiale dei Papyrus): per soddisfare tutti i vostri dubbi e le vostre curiosità fate riferimento, come di consueto, al forum ufficiale.

MINI COOPER CHALLENGE 2003

GIOCO: F1 2002
VERSIONE: 1.0

■Il mese di aprile è stato prodigo di mod dedicati alla Mini Cooper per i giochi di guida EA. Dopo il Min Mod per F1 Challenge ne arriva un altro per F1 2002 e si chiama MINI COOPER CHALLENGE 2003, e in pratica è

una patch grafica per F1 2002. Il progetto è nato l'anno scorso ed è stato ripreso tre mesi fa dai suoi due autori Marco F. e Antonio C. Il mod racchiude 18 vetture e 10 circuiti tutti europei tranne Laguna Seca (dove si corre il campionato SCCA) Le auto non riproducono nessun campionato Ufficiale ma è un ipotetico scontro fra due competizioni ovvero SCCA e WORKS. Verrà probabilmente rilasciata una patch che migliorerà e implementerà alcune cose non presenti nella versione attuale (fari e corse in notturna) Tutte le auto hanno trazione anteriore e il loro comportamento in pista emula le vetture vere (velocità, accelerazione, frenata ecc...)!
Pensate di potervelo perdere?

HALF-LIFE RALLY

GIOCO: HALF-LIFE
VERSIONE: 1.1

■Cosa c'entra Half-Life con il rally se lo chiedono in tanti...

SILVER ZONE

PREPARATI A COMBATTERE NELLA GIUNGLA

ARMI DEVASTANTI

Combatti con le armi più tecnologiche e distruttive.
Distruggi il nemico dalla distanza con un missile Stinger oppure combatti con il tuo fedele fucile M4, magari con l'aiuto di un lanciarazzi M203.

GUIDA E PILOTA I PIU SVARIATI VEICOLI

Controlla ogni possibile veicolo, dall'hovercraft LCAC ai piccoli e potenti Strykers fino ai veloci e letali FAV e Little Birds.

AFFRONTA UNA VASTA GIUNGLA TROPICALE

Ambienti di gioco ultra-dettagliati che si espandono per oltre 50 Km2 con una distanza visiva fino ad 1 Km.

AVVINCENTI BATTAGLIE MULTIPLAYER

*Combatti in emozionanti sfide con più di 150 giocatori online su NovaWorld**

"Ben concepito, coinvolgente e divertente, decisamente un successo."
PC Zone (Febbraio 2004)

"Abbiamo un vincitore...epico nelle dimensioni, glorioso nel gameplay e superlativo nella tecnologia."
PC Format (Marzo 2004)

JOINT OPERATIONS
TYPHOON RISING

DAI CREATORI DI DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

NOVALOGIC®

www.novalogic.com www.jointopsthegame.com

PC CD · PLAYS BEST ON ALIENWARE · DOLBY DIGITAL · NovaWorld

© 2004. NovaLogic Inc. NovaLogic, il logo NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Black Hawk Down e il logo Delta Force-Black Hawk Down sono marchi registrati di NovaLogic, Inc. Joint Operations, Typhoon Rising, il logo Joint Operations: Typhoon Rising, Don't relive history make it e il logo NovaWorld sono marchi registrati di NovaLogic, Inc. negli Stati Uniti d'America e/o negli altri paesi. Tutti i Diritti Riservati. Il logo The Way It's Meant to be Played ed altri marchi NVIDIA sono marchi registrati di NVIDIA Corporation.Tutti gli altri logo e marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari. Alcune caratteristiche possono variare.*L'utente è responsabile dei costi per la sua connessione ad Internet. Novalogic si riserva il diritto di modificare il servizio in ogni momento. * Alcune modalità e caratteristiche di gioco potrebbero richiedere la registrazione al premium service.

La risposta? E se un giorno vi trovaste in un circuito di rally con una bomba in macchina? Ecco quello che potrete trovare in questo fantastico mod che è stato ancora una volta aggiornato e modificato a puntino per regalare ai giocatori ore di sano divertimento. Il mod non è altro che un gioco di corse rallistiche le quali possono essere disputate in diverse modalità, ma con delle peculiarità davvero uniche e un motore, quello di Half-Life appunto, che garantisce una giocabilità estrema con ogni tipo di connessione. In quest'ultimo aggiornamento sono stati inseriti tre nuovi circuiti oltre al ritocco di tutti gli altri. La grafica è stata ancora una volta migliorata così come gli effetti dei motori e in generale il sonoro del mod in questione. Ma la vera goduria di questo mod è la modalità HPM, ove ci si ritrova con una bomba a tempo in macchina che bisogna scaricare a un avversario prima che esploda. Una chicca che tutti voi dovreste provare!

HEAT OF BATTLE MAPPACK

GIOCO: CALL OF DUTY
VERSIONE: 1.0

■Quello di luglio è senza dubbio il mese dei bonus pack: non fa in tempo a uscire una nuova versione aggiornata di Heat of

Battle, noto mod per Call of Duty, che il team di sviluppo ufficiale gli dedica un mappack contenente un nutrito numero di mappe inedite che sapranno fare la gioia di tutti gli appassionati. E da quello che ci sembra di vedere in giro sui server paiono anche parecchi...

EYE OF THE BEHOLDER

GIOCO: NEVERWINTER NIGHTS
VERSIONE: 1.1

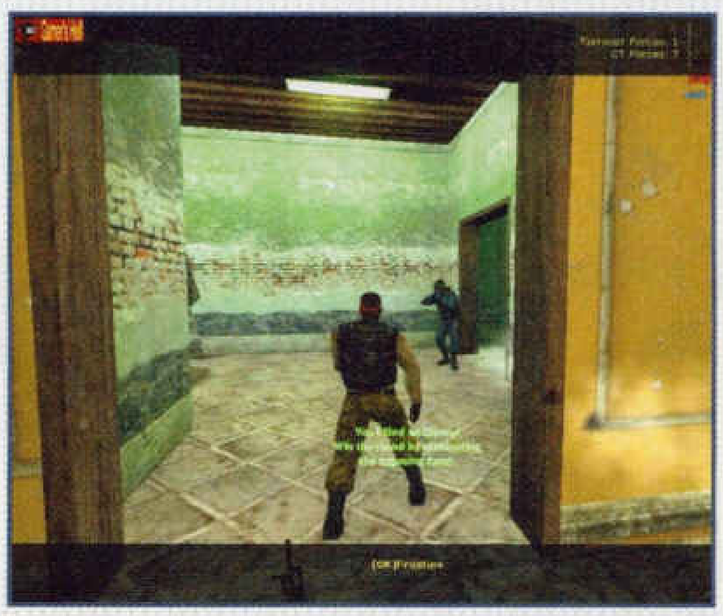
■Con questo mese proseguiamo la carrellata di moduli singleplayer ufficiali per Neverwinter Nights: in questo caso si tratta di Eye of the Beholder, uno dei più

conosciuti per la qualità e quantità delle quest proposte. Grazie alla potenza e flessibilità del Toolset, le ambientazioni sono state ricreate in modo veramente magnifico; accostatele ai mostri e tesori che troverete al suo interno e scoprirete perché NWN è uno dei titoli più longevi della terra!

CS REALISM UPDATE

GIOCO: COUNTERSTRIKE
VERSIONE : FINALE

■In attesa di quell'Half-Life 2 che dovrebbe portare con se la nuovissima veste grafica del mod più famoso al mondo (nonché più giocato), ecco in arrivo l'aggiorna-



mento di uno dei pacchetti aggiuntivi creati per modificare l'aspetto grafico e sonoro di Counterstrike. Stiamo parlando della nuovissima versione 4.1 del Realism Pack, che da sempre si distingue dagli altri pacchi per una serie di modifiche mozzafiato tanto a livello grafico che sonoro. I modelli dei personaggi e, soprattutto delle armi, hanno subito diverse modifiche che rendono il tutto ancora più realistico. In particolare, sono state spese parecchie ore di lavoro sulle skin delle armi che ora contano delle texture di altissima qualità affiancate a un sonoro sempre più vicino alle controparti reali. Tra gli aggiornamenti, c'è da sottolineare la totale personalizzazione di tutte le schermate e le icone di gioco, nonché la nuova versione della VGUI (interfaccia grafica) ora simile a quella di Day Of Defeat.

ELEMENTAL

GIOCO: DUNGEON SIEGE
VERSIONE: R2BO

■Elemental è una total conversion dello strafamoso Dungeon Siege estremamente elaborata non solo per quanto riguarda la parte grafica,

ma anche sul fronte dei contenuti. La storia è ambientata nell'antica giudea, più o meno all'epoca della nascita di Cristo, e vede confrontarsi tra le sabbie del deserto un vasto stuolo di personaggi tra ladri, predoni, soldati romani, e prostitute. Ah, e anche mantidi alte tre metri, tanto per rendere la situazione un attimo rischiosa...
Si tratta di una Total Conversion Singleplayer e multiplayer veramente bella anche se ci troviamo appena in fase di alfa release: le premesse per un capolavoro ci sono veramente tutte!

DEIDRANNA LIVES!

GIOCO: JAGGED ALLIANCE 2
VERSIONE: FINALE

■Dopo Urban Chaos pubblicato pochi mesi fa, torna alla carica la mod Squad per Jagged Alliance 2 con una seconda modification singleplayer dedicata a questo titolone dalla longevità pressoché infinita. Come il suo predecessore si tratta di un mod realizzato attraverso uno specifico toolset di sviluppo che ha aggiunto nuovi personaggi, oggetti, armi, e soprattutto missioni da svolgere.
Anche lo storyboard pare essere di altissimo livello, per cui, se non vi è rimasto più nulla da provare, non potete astenervi dall'installarlo!

© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU.
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

IRON STORM

gioco allegato

Paolo Besser **giocoallegato@xenia.it**

SVILUPPATORE
4X Studio

PUBLISHER
Wanadoo

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

SITO
www.dreamcatchergames.com/dci/ironstorm

Immaginate come sarebbe diventato il primo conflitto mondiale se fosse durato per più di cinquant'anni. Iron Storm ci porta in una realtà alternativa, dove una vecchia guerra si combatte con armi ultramoderne, mentre le nazioni quotano in borsa i loro eserciti...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

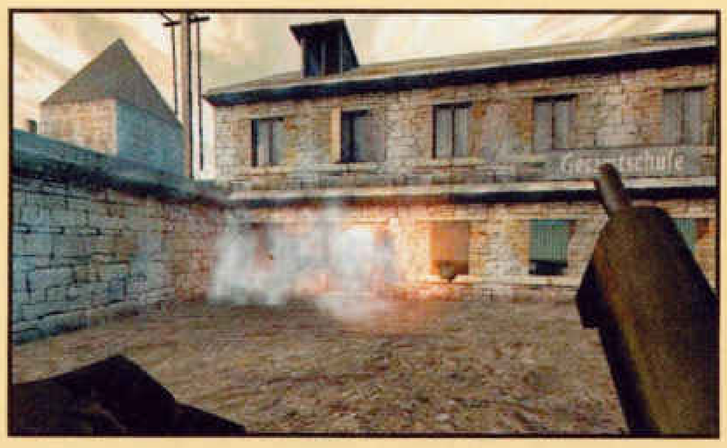
La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM

"La storia è semplice, dannatamente semplice. Eppure la situazione è estremamente complessa: ci troviamo nel 1964, e la prima guerra mondiale non è mai finita. Il conflitto si è protratto per tutti questi anni e, incredibilmente, gli scienziati delle nazioni coinvolte sono comunque riusciti a portare avanti il progresso necessario a creare armi sempre più sofisticate e strumenti elettronici capaci di migliorare la vita a chi è al fronte e non. Ma la cosa più incredibile di tutte è il cinismo con cui le nazioni hanno trovato il modo di recuperare i soldi necessari: quotando i loro eserciti in borsa. Così adesso il mondo è pieno di gente che specula sulla morte altrui: vinciamo una battaglia?

▲ **Il fucile di precisione sarà il nostro migliore amico fin dall'inizio del gioco...**

IMMAGINATE COME SAREBBE DIVENTATO IL PRIMO CONFLITTO MONDIALE SE FOSSE DURATO PER PIÙ DI CINQUANT'ANNI

A scuola col lanciagranate! Certe cose capitano solo in America e nei videogiochi. ▶



CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito **http://giocoallegato.tgmonline.it**, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it**. Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it**. Usate quella giusta.

◀ **Questa specie di televisore a colori riporta le notizie sul conflitto, in modo estremamente moderno.**

HARDWARE

Processore a 500 MHz (meglio 1 GHz), 128 MB di RAM (meglio 256 o più con Windows XP), scheda grafica 3D con almeno 32 MB di RAM, e compatibile con librerie DirectX 8.1; 700 MB di spazio libero su disco fisso; Windows 98, ME, 2000 o XP, scheda audio compatibile DirectX 8.1. Iron Storm non supporta i chip video integrati Intel, SiS e le schede video S3 Savage. Gioco con sottotitoli in Italiano.

Le quotazioni del nostro esercito salgono. Perdiamo un battaglione? A salire saranno le azioni dell'esercito avversario. Che tristezza. Io sono un veterano, il tenente James Anderson, e adesso mi hanno chiamato qui, a combattere in prima persona contro le truppe del Barone Nikolai. Quel pazzo d'un russo ha messo subito fine alla rivoluzione di Ottobre e da allora regna come uno zar, comandando col pugno di ferro l'esercito russo e l'alleato mongolo. Aggiungiamoci i tedeschi che vogliono dominare l'Europa, e abbiamo completato il bel quadretto della situazione..."

INSTALLAZIONE

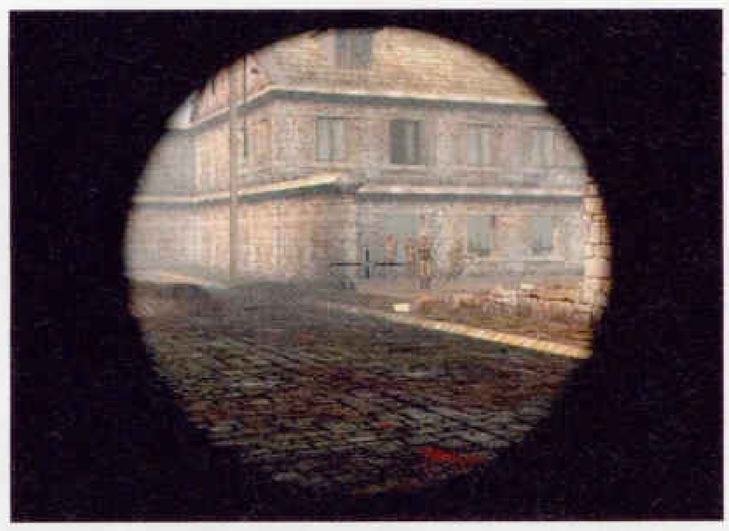
Prima di giocare ad Iron Storm occorre trasferire sul disco fisso i file necessari al gioco. Per farlo è sufficiente inserire il CD numero 1 del gioco nell'apposito lettore e attendere che la procedura parta automaticamente. In caso fosse necessario, è sempre possibile lanciare l'installer manualmente per mezzo del programma Risorse del Computer, localizzando l'icona del lettore CD-ROM e avviando il programma "IronstormSetup" contenuto al suo interno. Accettate i termini del contratto di licenza (è la solita formalità) e seguite le istruzioni che appariranno sullo schermo. Durante la procedura è possibile scegliere in quale percorso del disco fisso inserire il gioco (normalmente è C:\Programmi\Wanadoo Editions\Iron Storm) e se optare per l'installazione minima (700 MB) o massima (circa 1,5 GB). Una volta terminata la procedura, è possibile installare queste due componenti:

- Gamespy Arcade: è un programma necessario per giocare su Internet, a cui il gioco si appoggia per organizzare le partite in multiplayer. Siccome si tratta di un sistema molto diffuso, è possibile che lo abbiate già installato su PC con qualche altro gioco. In questo caso, non installatelo, perché la nuova versione verrebbe rimpiazzata da questa, più vecchia. Installate questa versione di Gamespy solo se volete giocare in rete e non l'avete mai fatto prima. Al primo collegamento questo programma scaricherà da Internet tutti i suoi aggiornamenti, che potrebbero impiegare da pochi minuti a qualche ora a seconda del vostro tipo di connessione. Se intendete giocare solo in single player, potete saltare l'installazione di GameSpy Arcade.

- le librerie DirectX 8.1b: sono librerie di sistema necessarie al gioco per dialogare con l'hardware del vostro computer. Se non avete installato almeno questa versione, Iron Storm non funzionerà del tutto. In caso di indecisione, o se il gioco vi dà problemi, prima di indagare su altre possibili cause installate queste librerie. Se sul sistema fossero presenti in una versione più recente, l'operazione si interromperà subito, senza creare danni. Gli utenti di Windows 95 non possono installare questa versione delle DirectX, e per tanto Iron Storm non sarà compatibile col suddetto sistema operativo.

▲ **Le trincee offrono riparo, ma possono trasformarsi velocemente in trappole.**

"IO SONO UN VETERANO, IL TENENTE JAMES ANDERSON, E ADESSO MI HANNO CHIAMATO QUI, A COMBATTERE IN PRIMA PERSONA CONTRO LE TRUPPE DEL BARONE NIKOLAI"



▲ **Grazie al fucile di precisione possiamo colpire i soldati più lontani. Attenzione alla folla, però: se un soldato muore, gli altri non stanno lì a guardare!**

AGGIORNAMENTO

Sul Silver Disc (e sul DVD) è presente una patch di aggiornamento alla versione 1.041 (la trovate nella cartella \Gioco Allegato, o nell'omonima sezione dell'interfaccia). Serve a correggere diversi bug di programmazione, in particolare i problemi di compatibilità con le tastiere e i mouse USB, e gli artefatti (o i blocchi) con diversi modelli di schede video. Se il gioco non dovesse funzionare, mostrando elementi corrotti della grafica o bloccandosi del tutto, installate questa patch. L'aggiornamento consente inoltre di modificare le impostazioni dei tasti,

▲ **Cerchiamo sempre di eliminare i cecchini più insidiosi, perché loro non ci penseranno due volte prima di infilarci un proiettile in mezzo agli occhi!**

I SALVATAGGI EFFETTUATI CON UNA VERSIONE DIVERSA DEL GIOCO POSSONO NON FUNZIONARE, PER CUI VI CONSIGLIAMO DI INSTALLARE IMMEDIATAMENTE LA PATCH CONTENUTA NEI SILVER DISC E NEL SILVER DVD

▲ **Talune esplosioni saranno graficamente coreografiche. Cerchiamo però di non farne parte.**

nelle opzioni relative al sistema di controllo del gioco. Una volta installata la patch, i menu appariranno in Inglese. Nessun problema: basta andare nel menu "Language" (lingua) e impostare nuovamente l'Italiano.

I salvataggi effettuati con una versione diversa del gioco possono non funzionare, per cui vi consigliamo di patchare il gioco immediatamente dopo la sua installazione.

I COMANDI

Ecco i tasti predefiniti del gioco. Si possono cambiare, ma leggete bene le avvertenze nel box /TGM/SUPPORT.

avanti/indietro	frecce su/giù	fuoco secondario	tasto destro del mouse
sinitra/destra	frecce sx/dx	usa	spazio
girarsi a destra/sinistra	7 / 9 numpad	ricarica arma	backspace
cammina/corri (temp.)	ctrl destro	torcia	f
cammina/corri. (fisso)	capslock	prima/terza persona	invio
salta	0 numpad	zoom in/out	pgsu/pggiù o rotella del mouse
prossima posizione	home		
posizione precedente	end	armi 1-10	1-0
accucciarsi	1 numpad	prossima arma/precedente	s/^ (fuoco secondario disabilitato)
abbassarsi/alzarsi	shift destro	abbandona arma	canc
guarda su/giù	+/-	pausa	p
vista frontale	5 numpad	punteggio	tab
sguardo	mouse	parla	y
fuoco principale	tasto sinistro mouse	parla alla squadra	t
		caricamento/salvataggio veloce	l/q

SCOPO DEL GIOCO

Nei panni di James Anderson, dobbiamo aiutare le forze alleate a sconfiggere il fronte tedesco-russo-mongolo, superando una serie di missioni sempre più difficili. James può portare con sé un quantitativo di armi limitate e, per usarle, dovrà raccogliere le giuste munizioni. Inoltre, la sua resistenza ai proiettili nemici dipende principalmente dal livello di difficoltà che sceglierete. In modalità facile il nostro tenente avrà un livello massimo di energia tre volte superiore a quello dei soldati semplici, sarà meno sensibile ai colpi e potrà essere ucciso all'istante soltanto da un colpo alla nuca esploso a bruciapelo. Inoltre i suoi colpi saranno sempre precisi e sul percorso troverà un gran numero di medikit e altri bonus in grado di facilitargli la vita.

Insomma, una situazione ideale per chi non ha una grande dimestichezza con gli sparatutto, e/o preferisce un approccio semplice al genere. La modalità "normale" rende il tutto più difficile, diminuendo la propria vitalità e la precisione dei colpi. I nemici, inoltre, si fanno più intelligenti.

▼ **Seguiamo questo soldato, ci indicherà cosa fare nella prima missione.**

GIOCO ALLEGATO

▲ **Questa carneficina è la miglior prova del nostro passaggio...**

▲ **La rotella del mouse serve ad avvicinare e allontanare la visuale.**

▲ I nostri commilitoni contano su di noi per stanare tutti i cecchini. Mai una volta che lo facciano per la libera uscita...

QUANDO QUALCUNO CORRE, LASCIATELO CORRERE, E SEGUITELO SEMPRE A DEBITA DISTANZA...

Nelle intenzioni dei programmatori, questa dovrebbe essere la modalità che consente di apprezzare meglio Iron Storm. Chi invece ama complicarsi la vita può passare alla modalità "realistica", la più tosta di tutte: basta ricevere un colpo solo per morire, non ci sono medikit in giro, le armi sono imprecise e non si può scegliere la mira automatica fra le opzioni.
Insomma, sarà proprio come essere nei panni di un soldato vero in battaglia.
Prima di salutarvi e lasciarvi in pasto al nemico, vorrei concludere con qualche suggerimento: il campo base da cui si parte è tutto da esplorare. Nel dormitorio troverete il fucile da cecchino, indispensabile per condurre a termine la prima missione, mentre nell'armeria potrete raccogliere le munizioni necessarie.
Girate in lungo e in largo per i corridoi: troverete anche un paio di medikit, che di sicuro non fanno male. Una volta che avrete raccolto tutto questo, disporrerere del necessario per partire. Dirigetevi verso l'uscita (ci sono dei cartelli "to front lines") e seguite l'ufficiale che vi chiamerà per nome. Quando si ferma, giratevi verso sinistra, imbracciate il fucile da cecchino e sparate contro uno dei due soldati nemici. Continuate a seguire il vostro compagno e incontrerete degli altri soldati: vi chiederanno di fare secchi tutti i cecchini appostati fra la trincea e la vecchia chiesa. Muovetevi con attenzione e usate spesso il cannocchiale del fucile, perché vi servirà a stanarli da lontano senza essere colpiti a vostra volta.
Detto questo, quando qualcuno corre, lasciatelo correre, e seguitelo sempre a debita distanza...

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse on line: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il forum omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo email **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Prima di tutto, ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco (in particolare la scheda video, che deve essere pienamente compatibile con le librerie DirectX 8), e che il gioco sia stato aggiornato almeno alla versione 1.041 con la patch fornita in dotazione. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e di aver aggiornato tutti i driver del vostro sistema. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc).

- Appena lancio il gioco, il PC si blocca o si resetta.
Se avete una tastiera o un mouse USB, è probabile che sorga un problema di compatibilità, che si risolve facilmente installando la patch di aggiornamento alla versione 1.041, disponibile sul Silver Disc/DVD allegato a questo stesso numero della rivista.

- Il gioco torna immediatamente al desktop
Vuol dire che la scheda video potrebbe avere i driver troppo vecchi, oppure che è incompatibile col gioco. Nel primo caso basta collegarsi al sito della casa produttrice della scheda e scaricare la versione più recente del software di gestione. Nel caso che l'incompatibilità persistesse, provate a installare la solita patch 1.041 (vedi sopra).
Ricordatevi che per giocare ci vuole una scheda recente, compatibile via hardware alle librerie DirectX 8.1. Questo significa almeno una GeForce 2, Radeon 7500 o superiore. Con schede più vecchie il gioco può funzionare male o non girare affatto. In particolare, su modelli come i740, i810, S3 Savage, o gli integrati di SiS, sulle 3Dfx e Matrox G450/G550 Iron Storm non funziona.

- È inutile! Continua a bloccarsi o a uscire al desktop!
Potete provare a usare le impostazioni grafiche di emergenza. Con Risorse del Computer, spostatevi nella cartella di installazione del gioco, e cancellate il file "user.cfg". Adesso, cliccate col tasto destro del mouse sull'icona "safe_user.cfg" e scegliete Rinomina. Chamatelo quindi user.cfg e riavviate il gioco. Provate eventualmente anche a cancellare la cartella "Movies". Se qualcosa dovesse andare storto, reinstallate Iron Storm.

- Non riesco a modificare i controlli. Come si fa?
Nella lista dei controlli ci sono tre colonne: quella a sinistra elenca le azioni possibili, quella al centro il tasto da usare, e quella a destra un eventuale tasto alternativo. Per modificare un comando occorre cliccare due volte col tasto sinistro del mouse sulle scritte al centro o a destra, a seconda dell'azione che si intende cambiare, quindi premere il pulsante che si vuole assegnare a quella specifica funzione. Se foste impossibilitati a cambiare i controlli, installate la solita patch 1.041.

- A causa del bug tal dei tali non riesco proprio a proseguire.
In questo caso, usate uno di questi "cheat". Premete il tasto [ESC] durante il gioco per visualizzare il menu. Ora inserite uno dei codici seguenti: latounga (energia al massimo); blindax (munizioni al massimo); supplies (viveri). Scegliete "riprendi la partita" per tornare al gioco.

▲ Ahiahi, stavolta ci è andata proprio male. Un altro cadavere da reimpatriare...

▲ Questi soldati correvano garruli su... una mina. Ecco ciò che ne resta, poveracci!

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Annunciate le nomination dell'E3

A pochi giorni dalla conclusione della fiera dell'intrattenimento statunitense sono state annunciate le nomination per i migliori titoli dell'edizione 2004 dell'Electronic Entertainment Expo. Come al solito, per banali questioni di spazio riportiamo di seguito solo le categorie più importanti. L'elenco completo delle nomination si trova su TGM Online. Anzi, quando leggerete queste righe - con ogni probabilità - saranno già stati annunciati i vincitori; il mio consiglio è quindi quello di fiondarvi su www.tgmonline.it/news e scoprire se è davvero così. Se invece siete troppo pigri o non avete modo di collegarvi al nostro sito, state tranquilli, saprete tutto il mese prossimo!

Best of Show
* Half-Life 2 (Valve/Vivendi Universal Games per PC)
* Halo 2 (Bungie/Microsoft per Xbox)
* Nintendo DS (console portatile)
* Sony PSP (console portatile)
* Splinter Cell 3 (UbiSoft Montreal/UbiSoft per PC)

Miglior gioco originale
* Destroy All Humans! (Pandemic/THQ per PlayStation 2, Xbox)
* Donkey Kong Jungle Beat (Nintendo per GameCube)
* God of War (SCEA Santa Monica/SCEA per PlayStation 2)
* Jade Empire (Bioware/Microsoft per Xbox)
* Yoot Saito's Odama (Vivarium/Nintendo per GameCube)

Miglior gioco per PC
* Half-Life 2 (Valve/Vivendi Universal Games per PC)
* Lord of the Rings: The Battle per Middle Earth (EALA/Electronic Arts per PC)
* Rome: Total War (Creative Assembly/Activision per PC)
* Sims 2 (Maxis/Electronic Arts per PC)
* Splinter Cell 3 (UbiSoft Montreal/UbiSoft per PC)

Miglior gioco per console
* God of War (SCEA Santa Monica/SCEA per PlayStation 2)
* Halo 2 (Bungie/Microsoft per Xbox)
* Jade Empire (Bioware/Microsoft per Xbox)
* Metroid Prime 2: Echoes (Retro Studios/Nintendo per GameCube)
* Resident Evil 4 (Capcom per GameCube)

Miglior periferica/hardware
* Alienware Video Array Technology (Alienware per PC)
* Donkey Konga Bongo Drums (Nintendo per GameCube)
* Sony PSP (console portatile)
* Nintendo DS (console portatile)
* Phantom Gaming Service (Infinium Labs, Inc.)

Miglior gioco d'azione
* Doom 3 (Vicarious Visions/id/Activision per Xbox)
* F.E.A.R. (Monolith Productions/Vivendi Universal Games per PC)
* Half-Life 2 (Valve/Vivendi Universal Games per PC)
* Halo 2 (Bungie/Microsoft per Xbox)
* Metroid Prime 2: Echoes (Retro Studios/Nintendo per GameCube)

Miglior gioco action/adventure
* God of War (SCEA Santa Monica/SCEA per PlayStation 2)
* Prince of Persia 2 (UbiSoft Montreal/UbiSoft per tutte le piattaforme)
* Resident Evil 4 (Capcom per GameCube)
* Ratchet & Clank: Up Your Arsenal (Insomniac Games/SCEA per PlayStation 2)
* Splinter Cell 3 (UbiSoft Montreal/UbiSoft per PC)

● SO che installi, virus che trovi!

Il passaggio completo ai sistemi 64 bit è un trapasso tanto lungo quanto inevitabile per tutti. Chi non ha perso tempo è qualche simpatico buontempone che si è prodigato a programmare W64.Rugrat.3344, a tutti gli effetti il primo virus a 64 bit della storia dell'informatica. Il primo avvistamento è stato compiuto, manco a dirlo, dai laboratori Symantec (quelli, tanto per intenderci, della serie di applicativi Norton) alla fine dello scorso mese di maggio. Fondamentalmente Rugrat non è un virus capace di compiere danni particolarmente gravi o permanenti, limitandosi a replicare copie di se stesso come un classico worm, andando a infettare solo i file eseguibili a 64 bit che si trovano all'interno della medesima cartella. Scritto in codice assembly IA64, Rugrat è assolutamente incapace, per sua stessa natura, di funzionare e replicarsi in piattaforme a 32 bit. Gli unici sistemi operativi attualmente infettabili sono pertanto Windows XP 64 bit e Windows Server 2003, entrambi allo stato attuale ancora in fase di beta testing. "Questo è il primo virus conosciuto per la piattaforma Windows a 64 bit", ha spiegato uno dei portavoce di Symantec. "Per il momento non ci risultano esistere tipologie di virus per le versioni x86 a 64 bit di altri sistemi operativi come, ad esempio, Linux. In ogni caso Rugrat è per il momento un codice assolutamente innocuo che necessita per la propria diffusione di sistemi operativi che si diffonderanno sul mercato in modo significativo solo fra qualche anno". Certo che se il buongiorno si vede dal mattino...

Kikko

● Progettava trojan: beccato in flagrante!

Il suo nome è Wang Ping An e, fino a qualche settimana fa, era considerato un semplice pulciosissimo ingegnere elettronico della popolosa Taiwan, così come tanti altri suoi colleghi. Ora Wang si trova dietro le sbarre, per motivi tutt'altro che lascivi. Nell'ambito di una cyberwar che va avanti da anni, infatti, l'incauto ingegnere ha inserito in un sito web dedicato un potentissimo trojan da lui stesso programmato, noto nell'ambiente con il nome di Peep. Nei mesi scorsi Peep sarebbe stato utilizzato da un numero imprecisato di cracker cinesi per infettare parecchi sistemi informatici taiwanesi, governandoli così da remoto. Secondo gli investigatori dell'intelligence informatica di Taiwan, Wang si sarebbe limitato a pubblicare il proprio cavallo di Troia su siti molto

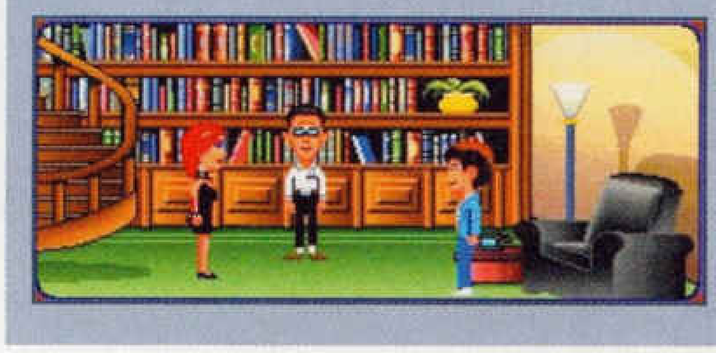
VOCI DI CORRIDOIO

L'angolo della toga (Mythic)

Vi ricordate la causa Mythic vs. Microsoft per la questione legata all'ormai defunto Mythica, il MMORPG della casa di Redmond (cancellato qualche tempo fa), il cui nome "confliggeva" con quello degli sviluppatori di Dark Age of Camelot?
Mentre cercate di fare mente locale, sappiate che le due parti hanno raggiunto un accordo extragiudiziale; forse anche in virtù della cancellazione del titolo, Microsoft ha accettato di non utilizzare più il nome "Mythica" per futuri giochi, e di cancellare le procedure avviate per la registrazione del nome presso gli organi competenti. In aggiunta, concederà alla Mythic Entertainment altre pratiche e registrazioni di domini legati in qualche modo al nome del gioco.

Evviva Maniac Mansion Deluxe!

Parliamo nuovamente di avventure grafiche, ma questa volta ci occupiamo di un vecchio classico della LucasArts, che all'epoca si chiamava ancora LucasFilm, ossia Maniac Mansion. La LucasFan Games (http://people.freenet.de/lucasfangames/), software house di appassionati dei titoli Lucas che ci ha regalato anche The New Adventures of Zak McKracken, ha appena rilasciato un remake a 256 colori del grande classico dei giochi d'avventura, che riproduce per filo e per segno il titolo originale, offrendo al tempo stesso un'interfaccia SCUMM molto migliorata, il supporto per i suoni digitali, la musica di sottofondo ininterrotta e - ovviamente - la compatibilità con Windows XP e i sistemi Microsoft più recenti.
Se vi siete persi le demenziali avventure di Weird Ed, del tentacolo, dello scienziato pazzo Dr. Fred e la sua assistente Edna, allora non lasciatevi assolutamente sfuggire il gioco, che ovviamente è gratuito (almeno fino a quando la LucasArts non deciderà di intervenire, cosa che ci auspichiamo non avvenga mai). E se doveste bloccarvi da qualche parte, vi ricordo - pubblicità per nulla occulta - che su TGM Online trovate la soluzione completa dell'avventura!



Arriva Cube, FPS open source

Siete alla ricerca di uno sparatutto divertente, disponibile per Windows, Mac e Linux? E magari lo vorreste anche gratis? Fiondatevi sul sito ufficiale di Cube allora, dove vi aspetta l'ultima release di questo shooter dal gameplay piuttosto "old style" ma decisamente divertente: l'indirizzo è www.cubeengine.com.
Cube è un FPS con modalità per giocatore singolo e multiplayer, realizzato con un motore grafico proprietario, mosso dalle librerie grafiche OpenGL: dispone di un editor di livelli in tempo reale e in tre dimensioni (si vola per la mappa, si appoggia un oggetto e lo si modifica al volo) e funziona persino in multiplayer! L'engine supporta le luci dinamiche, una fisica pseudo-realistica di nemici e oggetti, acqua e riflessi, e cose del genere.
Due sono le modalità single player, con tanto di savegame, mentre il gioco online conta la bellezza di dodici possibili varianti, con tanto di master server, server browser, registrazione delle partite, ecc. Siete ancora qui?

Pirates e boardgame

Mentre da Los Angeles giungono le prime notizie sul remake firmato Sid Meier del suo popolare strategico piratesco, la Eagle Games (www.eaglegames.net) ha annunciato lo sviluppo del gioco da tavolo ispirato al videogame; non stupisce troppo scoprire che i due prodotti dovrebbero uscire in contemporanea il prossimo autunno. La Eagle Games non è nuova a questo genere di operazioni: suoi sono infatti i giochi da tavolo di Civilization e Age of Mythology. Il boardgame seguirà struttura e storia del videogioco, mettendo quindi il giocatore nei panni di un bucaniere del 17esimo secolo impegnato a sfidare i più pericolosi pirati dei mari. Dovrà radunare un equipaggio possente, saccheggiare villaggi e città di mare, migliorare le abilità "piratesche", ammassare tesori, ecc. ecc.

La meccanica di gioco riprenderà quella dei più recenti giochi da tavolo di impostazione cosiddetta "tedesca" (anche detti "eurogames" dagli americani), contraddistinti da meccaniche semplici accoppiate a una profondità strategica non indifferente; a ciò si aggiunge l'opera artistica di Paul Niemeyer e Jeff Menges, con una serie di miniature di pirati, tesori e galeoni. Una partita richiede un minimo di due e un massimo di sei giocatori, e può essere portata a termine in circa 90 minuti.

frequentati dal mondo del cracking, senza però supporre che tale strumento sarebbe poi stato utilizzato a fini politici e di disturbo da parte di alcuni cinesi nei confronti della ribelle isola taiwanese. Subito dopo l'arresto, gli inquirenti che hanno in mano l'inchiesta hanno affermato: "Forse Wang ha voluto soltanto dimostrare le proprie abilità, ma avrebbe dovuto sapere a che cosa questo avrebbe potuto portare". I guai in cui si è ficcato il 30enne ingegnere sono pertanto amplificati proprio da questo fatto: vi sono tangibili prove di cracker cinesi che si ritiene abbiano ottenuto informazioni riservate proprio grazie a quel trojan, una faccenda che certamente non va giù alle autorità di Taiwan che intendono farla pagare cara a Wang. In particolare Peep sarebbe stato rilevato in centinaia di server importanti, compresi quelli di agenzie governative, imprese e scuole. In attesa del processo, Wang resterà in carcere preventivo. Va detto che, per la legge taiwanese, il massimo imputabile all'incauto Wang non dovrebbe superare i cinque anni massimi di detenzione. Sarebbe da sperare che le autorità di Taiwan abbiano preso lezione dall'accaduto e facciano propria la padronanza, d'ora in avanti, di tenere sotto osservazione quello che i propri ingegneri informatici fanno durante le ore di lavoro!
Kikko

Truffa 709, ennesimo cambio di direzione

Non passa mese che non abbia da rendervi conto sulle conseguenze legali della mega truffa portata a più di 2 milioni di italiani da parte di alcuni dialer abusivi che, come già sapete, staccavano la connessione dalla normale linea telefonica per riconnettere il modem ai costosissimi prefissi 709, oltre che a lontanissimi atolli dall'altra parte del Globo. Se proprio il mese scorso vi ho erudito sull'archiviazione da parte della Polizia Postale del Veneto di tutte le denunce aperte dai truffati di quella regione, ora devo segnalarvi come in Piemonte evidentemente la pensino in maniera totalmente opposta. Proprio appena prima di andare in stampa col numero che avete sottomano, i Carabinieri di Asti hanno comunicato l'arresto di tre persone accusate di aver impiantato abusivamente i dialer di cui sopra nei computer di migliaia d'ignari utenti piemontesi. La vicenda di Asti è particolarmente sintomatica perché siamo di fronte a un'indagine partita più di un

Origin of the Species

La misconosciuta (almeno per me) software house inglese Nu Generation Games è impegnata nello sviluppo di un action adventure tridimensionale ambientato in un mondo di cospirazioni, loschi criminali e avventure ai limiti dell'impossibile.
Origin of the Species, questo il nome del gioco, racconta dell'incontrollata esplosione di creature e mostri osceni che minacciano la sopravvivenza dell'umanità, generata dalla manipolazione incosciente delle specie animali a opera di scienziati senza scrupoli, in una sorta di "j'accuse" ecologista. OotS conterrà quattordici livelli pieni zeppi di azione e combattimenti, mostri dotati di una stupidità artificiale particolarmente evoluta (o almeno così ci dicono), un sacco di mosse speciali per la bella protagonista del gioco, power-up e skill che ne aumenteranno le capacità offensive, nonché sette giganteschi boss di fine livello, ecc. ecc.
La data di uscita del gioco non è stata ancora annunciata. Per maggiori informazioni correte alla pagina www.nugenerationgames.com.

Metal Gear Solid a fumetti!

La Konami ha siglato un accordo con la IDW Publishing (www.idwpublishing.com) per un adattamento a fumetti di Metal Gear Solid, la popolare serie videoludica tutta azione e stealth, e che presto tornerà su console (e auspicabilmente anche PC) con Snake Eater. Quella appena annunciata non è la prima collaborazione tra le due società: solo qualche mese fa è stato infatti annunciato il fumetto di Silent Hill 4.

Il primo volume del fumetto di MGS apparirà negli Stati Uniti a settembre; ad occuparsene saranno Ashley Wood e Kris Oprisko, rispettivamente nei panni di disegnatore e sceneggiatore. Wood ha lavorato in passato a fumetti "cult" come Spawn, mentre Oprisko si è occupato delle sceneggiature e degli adattamenti a fumetti del telefilm "Crime Scene Investigation".

Garfield diventerà un videogame

Il simpatico e molesto gattone creato dalla fantasia di Jim Davis diventerà presto il protagonista di un videogioco per PS2 e PC, sviluppato dalla Hip Interactive sotto l'egida della Paws, la casa editrice che cura tutto quanto concerne il beffardo micione.
Il gioco è previsto per il prossimo autunno, qualche mese dopo l'uscita del film di animazione della 20th Century Fox, scritto dallo stesso autore dei fumetti in collaborazione con Joel Cohen (già co-autore del primo Toy Story) e interpretato da Bill Murray (che presta la voce al felino) e Jennifer Love-Hewitt. Al momento non sono disponibili maggiori informazioni, ma con ogni probabilità si tratterà di un action adventure simil-platform con visuale in terza persona.

Virtual Grand Prix 2 scende in pista

Forse solo i "vecchietti", come dicevamo nella Silver Zone, conosceranno Virtual GP, simulazione di F1 uscita eoni fa su Commodore Amiga. Beh, quei vecchietti sicuramente saranno ben felici di sapere che il suo seguito è finalmente stato realizzato... dalle stesse mani che partorirono il primo episodio, quelle di Paolo Cattani.
La filosofia di Virtual Grand Prix 2 è molto chiara: pochi fronzoli estetici, in modo da garantire una fluidità accettabile su PC di qualsiasi fascia, e il preciso intento di fornire all'utente una delle simulazioni di Formula 1 più realistiche in commercio.
Il gioco, al momento dell'acquisto, vi metterà alla guida di una monoposto abbastanza semplice da "domare"... almeno fino a quando non vi sentirete pronti a compiere "il grande salto". Già, perché scaricando dal sito www.virtualgrandprix2.com/ la patch per la guida realistica, vi si aprirà dinnanzi un mondo del tutto nuovo, che vi immergerà in una simulazione studiata per veri intenditori (e fatta da veri intenditori, tra i quali anche un ingegnere meccanico), per coloro che amano agire su tutte le componenti della monoposto. Potrete intervenire sull'assetto, sull'aerodinamica, sul raggio di sterzo, sulla sensibilità dei pedali... su tutto, insomma! E se a questo aggiungete il fatto che per la creazione dei percorsi il team si è avvalso di tutti i rilievi planimetrici del caso, avrete un'idea precisa di quello che vi aspetta.
Un'esperienza automobilistica nel vero senso della parola dunque (a disposizione anche dei possessori di Mac), che vi metterà alla prova non solo contro avversari gestiti dalla CPU (dotati di un'intelligenza artificiale eccellente), ma anche contro avversari umani, grazie a una modalità multiplayer molto ben realizzata!

anno fa sulla base di migliaia di denuncie di utenti che si sono trovati in bolletta addebiti da numeri a pagamento con cifre addirittura superiori alle migliaia di euro per telefonate mai volontariamente effettuate. Il lavoro della polizia astigiana ha portato a circa una quindicina di perquisizioni in società di telefonia collegate a questa pseudo truffa, oltre che al sequestro di più di 150 siti che facevano la parte dello specchietto per le allodole attraverso il quale venivano abusivamente installati i dialer.
Resta da vedere adesso come il Tribunale responsabile dell'indagine reagirà di fronte alle accuse dei PM, anche a fronte delle prove raccolte dai Carabinieri nel corso degli accertamenti che hanno portato all'arresto dei tre di cui sopra. Il magistrato Luciano Tarditi, che si è occupato dell'inchiesta astigiana, ha così commentato lo sviluppo della scottante faccenda: "Era difficile tradurre in termini legali le scoperte fatte poiché si tratta di una materia nuova e non ci sono precedenti". Un altro degli aspetti che verrà preso in considerazione dall'inchiesta è il rapporto intercorso tra queste sedicenti società truffaldine e Telecom Italia. Come al solito, qualora rientriate nello sfortunato numero di persone incappate nel problema, vi consiglio di andare a spulciare il sito della ADUC (www.aduc.it) che è una delle associazioni di consumatori che ha preso maggiormente a cuore il problema. E dire che basterebbe disporre di una semplice connessione ADSL...
Kikko

● Bluetooth sposa il GPS

Negli ultimi tempi la tecnologia bluetooth si sta affermando sempre più come il mezzo di comunicazione e trasporto dati preferito tra smartphone, cellulari e PC. Il vantaggio è noto: sebbene la velocità di trasferimento non sia il massimo della vita, rispetto al vetusto sistema a infrarossi non è necessario che i due apparecchi si trovino in linea, permettendo contatto anche in presenza di ostacoli fisici. Visto l'andazzo era naturale che comparisse sul mercato un apparecchio come quello di cui adesso vado a erudirvi. La società olandese Route 66, già nota per essere tra le marche più affermate nel mondo del GPS e dei programmi di road mapping per PC, sta per lanciare sul mercato una soluzione di navigazione satellitare portatile che potrà interfacciarsi via

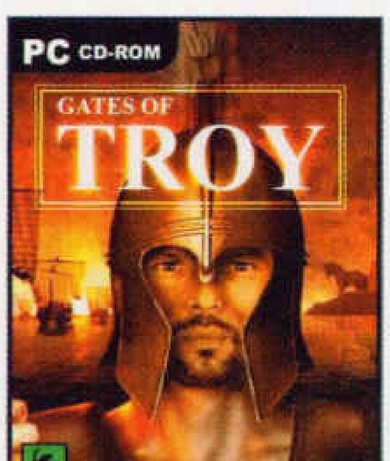
VOCI DI CORRIDOIO

Ritorna il C64?

In America impazzano da un po' di tempo e cominciano timidamente a farsi vedere anche da noi; sto parlando delle console integrate all'interno di un joystick che si collegano direttamente al televisore, grazie alle quali rivivere con poca spesa e un ingombro davvero ridotto i grandi classici del passato. Sono già in vendita le mini console dell'Atari 2600, dell'Intellivision, del Super Nintendo e altre ancora.
La Tulip (www.tulip.com), che detiene il marchio Commodore e tutti i diritti del caso, ha deciso di mettere in commercio una console di questo genere, che integra al suo interno il glorioso C64 e trenta titoli precaricati, tra cui Summer Games, Winter Games, World Gamese e California Games della Epyx. Il prezzo? Più o meno una trentina di euro. Yum!

L'angolo del pacco (Massive Assault, Postal 2, Spartan)

Cominciamo subito parlando di Phantom Renaissance, add-on stand alone per Massive Assault, previsto entro la fine dell'anno, che immergerà il giocatore in un nuovo conflitto su larga scala, che prende avvio cinque anni dopo la prima guerra per il nuovo mondo. L'espansione conterrà una nuova modalità denominata "Assault", nella quale il giocatore avrà a disposizione un quantitativo limitato di risorse per reclutare e mettere sul campo una task force con il compito di conquistare roccaforti nemiche e posizioni strategiche entro un limite di tempo ben preciso. Nel pacco troveranno posto anche sei nuovi pianeti, due campagne, venti scenari single player e dieci nuove unità per fazione. Maggior informazioni alla pagina www.wargaming.net.
Passiamo a Postal 2, che dopo il pacco multiplayer rilasciato qualche mesetto addietro si arricchirà di un nuovo add-on, intitolato Apocalypse Weekend. L'espansione conterrà venti nuovi territori da devastare e dieci nuove missioni da portare a termine, il tutto all'insegna dell'ultraviolenza pura, e con una serie di armi ancora più devastanti e politically incorrect del gioco originale. Sito ufficiale www.gopostal.com.
Chiudiamo con la Slitherine Strategies, che sfruttando l'onda del film con Brad Pitt ha annunciato Gates of Troy, la prima espansione ufficiale per il suo Spartan. Il pacco conterrà diciassette nuovi eroi, da Achille a Ettore impegnati nella guerra di Troia, fino a Leonida e Demofilo che si batterono alle Termopili; ci saranno inoltre sei campagne storiche, dodici unità aggiuntive e un bel po' di nuove feature che arricchiranno il gameplay. Home page: www.slitherine.co.uk/Troy.



Learn to drive, buddy!

La Koala Games, una giovane società bolognese, in collaborazione con l'Osservatorio per L'Educazione Stradale e Sicurezza dell'Emilia Romagna e l'Assessorato Mobilità e Trasporti, ha presentato un videogame dedicato all'educazione stradale intitolato Drive. Il progetto, ideato per gli studenti delle scuole elementari medie e superiori, è finalizzato a portare nella scuola la cultura dell'educazione stradale e farla entrare nel mondo dei videogiochi con finalità ludico/didattica. L'idea è quella di fornire ai ragazzi gli strumenti necessari per acquisire un comportamento corretto nella guida, per istruirli sulle regole e per informarli sui reali pericoli della strada. In buona sostanza, Drive è un gioco di corse che ricrea le condizioni di guida "normali", e le conseguenze (anche fisiche) derivanti da una guida non consapevole.

Non mancano all'interno del CD schede didattiche, manuale della patente e schede d'esame con tutti i quiz ministeriali. Maggiori informazioni all'indirizzo www.koalagames.it.

Napoleone sbarca sui nostri monitor

Campaigns on the Danube 1805 & 1809 è il nuovo wargame a turni della Matrix Games, sviluppato in collaborazione con la Adanac Command Studies, ambientato ai tempi di Napoleone. Senza scendere troppo in dettagli storici che non ricordo (ahimé), in Campaigns on the Danube il giocatore guiderà gli eserciti austriaci e francesi in una serie di battaglie che in parte avrebbero portato alla sconfitta degli austriaci, ma che contribuirono a fermare l'avanzata della "superpotenza" napoleonica. Sarà quindi possibile prendere il comando delle truppe francesi sotto Napoleone o di quelle austriache con Carlo, e gestire gli scontri su una classica mappa esagonale, sulla quale andranno disposti e successivamente manovrati counter di cavalleria, fanteria, artiglieria, genieri, mezzi di supporto, depositi e altre unità. Le mappe di gioco "ricoprono" l'intera Europa centrale, da Ulm a Olmutz, con sette scenari che vanno dal 1805 al 1809; non mancherà il supporto per il play by mail. Sito ufficiale: www.matrixgames.com/games/campaignsonthedanube.

bluetooth alla maggior parte dei cellulari in commercio basati sul sistema operativo SymbianOS. Di primo acchito mi vengono in mente i Nokia 660, il famigerato N-Gage e lo spettacolare Samsung SGH-D710, ma ovviamente i cellulari compatibili sono molti di più di quelli adesso citati. Il sistema messo a punto da Route 66 si chiamerà Mobile 2005 e altro non sarà che un piccolo navigatore satellitare GPS tascabile che utilizzerà la tecnologia bluetooth per mostrare sul proprio cellulare le classiche informazioni di ubicazione della propria posizione, oltre alla strada migliore da percorrere per arrivare a destinazione, grazie anche all'implementazione d'istruzioni vocali. Accanto alle opzioni più classiche quali l'opportunità di calcolare e simulare il percorso in base alle proprie esigenze, indicando altresì eventuali tappe intermedie, il software include una particolarissima funzione attraverso cui è possibile contattare direttamente via telefono un luogo d'interesse localizzato sulla mappa, come per esempio un hotel, un negozio o un ristorante, e una tecnologia di riconoscimento vocale che permette di comandare il programma attraverso la voce. Il software sfrutta poi le capacità grafiche degli smartphone più recenti (vedi N-Gage) per visualizzare, su scelta dell'utente, le mappe in 3D. Per quello che riguarda il mercato italiano, Route 66 Mobile 2005 dovrebbe essere lanciato proprio mentre leggete queste righe, e dovrebbe includere una flash da 128 MB contenente la mappa completa della nostra penisola, con un dettaglio di precisione che si spinge a segnalare addirittura il numero civico dei più piccoli vicoli. Chicca finale: le info riportate sulla mappa, così come le condizioni del traffico in un determinato tratto stradale, possono essere recuperate in real time attraverso una connessione GPRS al sito di Route 66. Considerato il prezzo indicativo non spropositato di 400 euro IVA inclusa, capite bene come questo gingillo darà del filo da torcere anche ai più complessi sistemi GPS installati sulle autovetture, che non hanno certo il pregio della tascabilità. Lo voglio!

Kikko

● **La censura cinese si abbatte sui videogiochi**

Che in Cina talvolta non abbiano il senso della misura in ambito informatico lo si era capito già da parecchio tempo, ma ultimamente mi pare che si stia davvero esagerando un pochino. Lo scorso

Rag Doll Kung Fu, videogame a tempo perso

Che cosa fanno i programmatori, nel tempo libero? Beh, non possiamo parlare per tutti, ma sappiamo che Mark Healey, artista e grafico alla Lionhead Studios, nei ritagli di tempo si diletta a realizzare un altro videogioco, questa volta per PC. L'idea alla base di Rag Doll Kung Fu, al quale Mark sta lavorando da un annetto e mezzo con la collaborazione di alcuni amici, è nata due estati fa, quando l'artista ha girato un minuscolo e dimenticabile cortometraggio di kung fu utilizzando un bambolotto di pezza a dimensioni naturali (una rag doll, appunto) per le scene più "dure", e da qui al pensiero di farne un videogioco il passo è stato breve. L'idea, come dice lo stesso Mark, è quella di avere un «combattimento di kung fu tra marionette nel quale non ti devi preoccupare dei fili. Si controlla il personaggio su schermo con il solo mouse, senza animazioni precalcolate o cose del genere, tutto avviene dinamicamente». E il risultato, a giudicare dalle prime immagini, è davvero esilarante! Il gioco conterrà anche una modalità multiplayer che, per il momento, funziona solo su un singolo PC, al quale sono stati collegati otto mouse (!) contemporaneamente grazie ad un hub USB. Il gioco, se e quando uscirà, sarà completamente gratuito.

L'angolo della celluloide (Spy Hunter)

Spazio decisamente ridotto all'osso, questo mese, con la notizia che John Woo, il famoso regista di Hong Kong (Face/Off, The Killer, Hard Boiled), dopo aver siglato un'opzione per la regia del film tratto da Metroid di Nintendo che presto arriverà sul grande schermo, ha messo le mani avanti anche per poter dirigere l'adattamento cinematografico di Spy Hunter. Previsto per il 2005, vedrà protagonista - ahimè - Dwayne Johnson (aka The Rock).
La produzione dovrebbe iniziare a breve: si tratta di una buona o cattiva notizia, secondo voi?

L'angolo del pettegolezzo (Giasone, Kingpin)

Come Hollywood, anche le case di produzione di videogiochi si stanno buttando a pesce sulla mitologia e i grandi eroi del passato; la SCi Games, che tra gli altri ha sviluppato Carmageddon, La Grande Fuga e il prossimo Novadrome, starebbe lavorando a un titolo basato sulla mitologia di Giasone e gli Argonauti, presumibilmente basato sull'omonimo film del 1963 (o magari sul film TV uscito nel 2000).

Qualcuno di voi si ricorda del divertentissimo (e molto violento) Kingpin: Life of Crime, sparatutto in prima persona della Xatrix (oggi Gray Matter) ambientato nel mondo della malavita organizzata? La Interplay ha fatto sapere, senza scendere troppo nei dettagli, di stare seriamente valutando la possibilità di un seguito del gioco, da sviluppare per PC e Xbox. Non sono disponibili altre informazioni, al momento, né per quanto riguarda una possibile data di uscita né di chi dovrebbe eventualmente occuparsi dello sviluppo. Attendiamo vogliosi di saperne di più...

La crisi dei missili cubani diventa un videogioco

Uno dei più intensi e drammatici momenti della Guerra Fredda, vissuto durante la presidenza di JFK, diventa un videogioco grazie alla G5 Software (www.g5software.com), che sta sviluppando Cuban Missile Crisis, previsto per la fine dell'anno. Mosso dal motore di Blitzkrieg della Nival Interactive, il titolo prende spunto dagli avvenimenti del 1962, quando in seguito a un incremento dell'attività spionistica statunitense nei confronti di Cuba, Mosca decise di schierare un gran numero di testate nucleari sulle coste dell'isola, puntate sugli Stati Uniti.

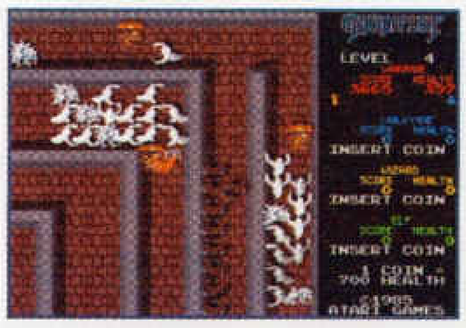
Da qui in poi il gioco segue una storia alternativa e fortunatamente non vera; come sappiamo, la diplomazia di Kennedy impedì lo scoppio della Terza Guerra Mondiale. Gli sviluppatori della G5 hanno invece optato per un plot più "movimentato", che conduce al bombardamento e alla distruzione delle principali città americane e sovietiche: Mosca, Leningrado, Cuba, Washington, Los Angeles, New York... Sconvolta dagli avvenimenti, l'umanità si ritrova in un mondo nel quale l'aria pulita e l'acqua potabile sono diventate le risorse più importanti per la sopravvivenza, aprendo al tempo stesso la seconda fase del terzo conflitto mondiale: l'utilizzo degli armamenti convenzionali per la conquista e la difesa delle risorse pulite, la guerra per la sopravvivenza. CMC conterrà più di quaranta missioni divise in quattro campagne distinte: URSS, unione franco-tedesca, China e unione USA-UK.

2002 è stato distribuito un videogioco dal titolo Hearts Of Iron, in pratica una sorta di strategico in tempo reale che riproponeva una fittizia riproposizione degli eventi della Seconda Guerra Mondiale, ben lontana perciò da velleità di accurata ricostruzione storica, nella quale il Tibet, la Manciuria e lo Xinjiang occidentale appaiono come stati indipendenti e sovrani. All'interno di Hearts Of Iron l'isola di Taiwan appare addirittura come una colonia giapponese. Sacrilegio! Inaccettabile affronto! Combutta occidentale per plagiare le menti dei poveri giovani cinesi! L'Amministrazione Statale per la Stampa e le Pubblicazioni, che comprende un apposito comitato per l'analisi dei videogiochi, è incaricata dell'autopsia di ogni singolo titolo d'importazione: qualora non vengano rispettati i rigidi criteri di ammissione, scatta la censura e l'immediato ritiro dal mercato. Hearts of Iron, nonostante sia in circolazione dal 2002, non ha passato il test governativo ed è stato dichiarato ufficialmente illegale. Secondo il Ministro della Cultura cinese "Hearts of Iron corrode pericolosamente l'eredità storica e la sovranità della Cina". Una grave violazione del regolamento cinese sui contenuti digitali: "Il gioco va immediatamente proibito", afferma il Ministro. Detto, fatto! Dallo scorso maggio tutti i siti web cinesi che pubblicizzano o distribuiscono il gioco sono passibili di sanzioni. Parimenti, tutti gli Internet Point che permettono l'installazione e l'utilizzo sulle proprie macchine di Hearts Of Iron rischiano ammende pesantissime, fino alla chiusura dell'esercizio commerciale. Rincarando la dose, la Commissione Centrale per il Progresso Etico e Culturale, organo istituzionale cinese che controlla accuratamente l'informazione per innalzare gli standard ideologici e morali della popolazione, ha avuto modo di buttare ulteriore benzina sul fuoco, asserendo che i videogiochi, soprattutto quelli di provenienza occidentale, mettono a rischio la vita dei più giovani. La conseguenza di questi avvenimenti sarà che a partire dal prossimo settembre tutti i videogiochi d'importazione, così come le produzioni cinematografiche e televisive, non potranno essere distribuiti prima di essere approvati e certificati dagli organi di governo. Questa presa di posizione del governo cinese mi pare quantomeno discutibile. Delle due l'una: o i governanti cinesi ritengono che i propri giovani siano particolarmente stupidi di fronte ai videogiochi e non sappiano ragionare con la loro testa a causa della malleabilità delle

VOCI DI CORRIDOIO

Gauntlet fatto da John Romero!

Solitamente non parliamo di console e sala giochi, dato che TGM si occupa prevalentemente di videogiochi in ambito PC. Questa volta facciamo volentieri un'eccezione, e il perché lo si capisce già leggendo il titolo di questa news; nella line-up per il 2004/2005 della Midway c'è un nuovo capitolo della serie Gauntlet, il famosissimo e strepitoso coin-op cui da cui sono derivati seguiti a non finire, l'ultimo dei quali - Gauntlet Dark Legacy - è stato un mezzo disastro.



Tra i pochissimi dettagli di questo nuovo episodio dell'action RPG con vista dall'alto spicca la presenza di John Romero e Tom Hall (DooM e Quake vi dicono niente?) come consulenti per la supervisione dello sviluppo del gioco, già avviato in quel di San Diego. Il che potrebbe far sperare in un titolo tutt'altro che trascurabile...

Inago Rage, shoot'em up old style

Un nuovo sparatutto in soggettiva fa il suo ingresso nella già affollata arena di titoli presenti sul mercato e in arrivo nei mesi a venire. Sviluppato dalla Dejobaan Games, Inago Rage getterà a sua volta i giocatori in gigantesche arene a bassa gravità dove faranno la loro comparsa centinaia di nemici (a sciami, dicono gli sviluppatori) da combattere con armi sempre più potenti e devastanti. Niente stealth, niente possibilità di nascondersi, solo scontri diretti. Una delle peculiarità del gioco è quella di poter realizzare nuove arene che si sommeranno alle cinquanta già presenti nel gioco, e che potranno essere condivise in rete; l'editor avrà un'interfaccia drag'n'drop, estremamente semplice da utilizzare, nella quale prendere i vari elementi architetturali da un elenco e trascinarli nella mappa del livello, senza impazzire con strumenti simil-cad. Attualmente Inago Rage è in fase di beta test, e dovrebbe vedere la luce quest'estate.

UODreams

www.uodreams.it

Entra in un sogno senza fine ...

Infinite possibilità di gioco ...

...Mostri leggendari e creature mistiche animeranno il tuo viaggio attraverso 4 diversi mondi ...

...Ambientazioni fantasy curate in ogni dettaglio ...

...Giocabilità elevata grazie a supporti tecnici che permettono gioco contemporaneo di piu di 700 players ...

...OSI Style riprodotto in ogni particolare ...

Entra in UltimaOnline Dreams!

In meno di un anno più di 6000 iscritti.
Più di 500 utenti in contemporanea.
Il primo shard n.u. di UO in Italia*.
primo shard Run-Uo in Europa **.

UoDreams è un servizio gestito da

EPYX
www.epyx.it

www.gamesnet.it

(*) per n° massimo di giocatori contemporanei,fonte http://www.uoshards.it
(**)per n° massimo di giocatori contemporanei

Grafica by Roberta Buratini http://www.geocities.com/robertaburattini

Reclamation, un nuovo MMORPG all'orizzonte

La software house californiana Lyra Studios ha annunciato l'ingresso nella fase alpha del suo nuovo lavoro, un gioco di ruolo online intitolato Reclamation, ambientato nella città di Underlight, un luogo fantastico e onirico dove i Sogni si fondono con gli Incubi, un mondo separato dalla realtà fisica nel quale la forza della mente supera quella del corpo. Lo sviluppo del personaggio segue le regole "canoniche" dei giochi di ruolo: definizione del genere, delle skill, dell'allineamento e della personalità, ma gli sviluppatori promettono di concentrarsi maggiormente su aspetti che in altri titoli analoghi sono normalmente poco considerati, come la creazione di piccole comunità molto vive, e dove lo sviluppo del proprio alter ego digitale non è solo incentivato, ma incoraggiato con ogni sorta di "ricompensa possibile". Sul sito www.reclamationgame.com si trovano numerose informazioni sulla storia, sulla struttura del gameplay e sulle dinamiche di gioco.

Vivendi chiude Impressions e Papyrus

Brutte notizie, anzi pessime, per gli amanti delle simulazioni di corsa e degli strategici in tempo reale: Vivendi Universal Games ha infatti deciso di cessare le attività di Papyrus (la serie Nascar, Grand Prix Legends) e della Impressions Games, che tra gli altri ci ha regalato perle come Zeus, Pharaoh e recentemente Lords of the Realm III. Non sono state date motivazioni ufficiali riguardo ai motivi di queste - apparentemente assurde - decisioni, ma possiamo facilmente intuire che si tratti di "tagli" legati a qualche operazione di ristrutturazione finanziaria del colosso dell'intrattenimento.

E.R. diventa un videogioco

Ci sono volute dieci stagioni di successi e di programmazione ininterrotta perché i responsabili della NBC prendessero la decisione di trasformare una delle più popolari serie televisive di tutti i tempi in un videogame. Ad occuparsi della conversione da TV a monitor sarà ancora una volta la Legacy Interactive, che ha già sviluppato i primi due videogame della serie TV Law and Order (altri due sono in lavorazione). Come consuetudine in questo genere di prodotti, faranno la loro comparsa alcuni importanti membri del cast originale, in questo caso Noah Wyle (John Carter) e Sherry Stringfield (Susan Lewis), che presteranno le loro fattezze e la loro voce ai personaggi principali del gioco.

E.R. - The Game inizia con il giocatore nei panni di un internista appena assunto che dovrà vedersela con i numerosi pazienti che affollano il pronto soccorso, con problematiche di ogni genere, dai piccoli ematomi alle ferite d'arma da fuoco. Ci si dovrà confrontare con obiettivi specifici diversi di volta in volta, affrontare problemi di natura etica (nello spirito del serial tv), barcamenarsi nelle vicende romantiche che coinvolgono lo staff dell'ospedale, e cose di questo genere. L'obiettivo finale è quello di guadagnare reputazione presso i colleghi e "scalare" i vertici dell'ospedale di Chicago. Il gioco è previsto per l'autunno.

loro menti, oppure il regime sta cercando un capro espiatorio per dare un giro di vite alla dilagante "ideologia occidentale" che remerebbe in senso contrario all'indottrinamento imposto nei confronti delle stesse giovani generazioni. Da qualsiasi punto di vista la si guardi, la vicenda puzza di censura da regime da ogni poro.

Kikko

E lo spammer finì in galera

Vi avevo già parlato qualche mese fa della vicenda di Howard Carmack, meglio conosciuto nel mondo informatico col nome di Buffalo Spammer. Ricordo di avervi segnalato come il giovane sia stato il primo uomo a subire una denuncia per reiterato e continuativo spamming a scopo di lucro. Ora è arrivata la sentenza definitiva, e il buon Buffalo passerà alla storia anche per essere stato il primo uomo a essere condannato per i reati di cui sopra. Riconosciuto colpevole alla fine dello scorso aprile, Buffalo Spammer è stato condannato dal tribunale di New York alla massima pena prevista dai quattordici capi di imputazione che ha dovuto affrontare durante il processo. Sette anni di carcere per lui, con il beneficio del buon comportamento per un'eventuale riduzione della pena, come ha spiegato il procuratore generale dello stato di New York: "Carmack potrebbe cavarsela in tre anni e mezzo, se manterrà un profilo di buona condotta nel corso della detenzione." Tra le parti civili massicciamente danneggiate dall'attività di spamming di Buffalo, c'è la dominante posizione di uno dei maggiori provider americani, Earthlink, secondo il quale Carmack avrebbe gestito quasi 350 account sotto falso nome tra il 2002 e il 2003, avvalendosene per diffondere spam contenenti annunci di quelli che sono definiti truffe senza mezzi termini: metodi per potenziare la virilità o proposte per assurgere alla ricchezza in poche mosse. Dopo la sentenza i responsabili di Earthlink hanno avuto modo di dichiarare: "Siamo soddisfatti, perché la decisione odierna manda un messaggio forte agli spammer.

Earthlink continuerà a indagare su tali individui che sporcano con i loro sistemi un mezzo rivoluzionario come la posta elettronica, ovviamente in piena collaborazione con le forze dell'ordine". Basterà questa sentenza per spaventare quanti fanno dello spamming un'opportunità di lucro a scapito della tranquillità delle nostre caselle di posta? Mah..

Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

Un nuovo videogioco sugli UFO

Se amate i titoli della serie X-COM, sarete contenti di sapere che la software house Chaos Concept sta lavorando a UFO: Extraterrestrials, uno strategico a turni che richiama in maniera voluta (in una sorta di elogio) la popolare saga videoludica, che presto si arricchirà di un nuovo episodio. La storia non è delle più originali, dato che si occupa di umani che devono fronteggiare una misteriosa invasione aliena. Più interessanti le feature del gioco, tra cui una intelligenza artificiale sviluppata da laureati in cibernetica (che dovrebbe essere un buon biglietto da visita...), nonché la possibilità di muoversi in completa libertà e di distruggere qualsiasi cosa presente nei livelli, grazie al sistema FMS - Free Movement Standard. Oltre a ciò, vi è da segnalare la presenza di una terza fazione non giocante, che comprende "il resto del mondo": polizia, esercito e civili, e che contribuirà a rendere più "vivaci" gli scontri. Il sito ufficiale è www.ufo-extraterrestrials.com; purtroppo non è ancora stata definita una data di uscita.

The Witcher - la lunga strada del guerriero

L'opera dell'autore polacco Andrzej Sapkowski, che personalmente non ho mai sentito nominare, è alla base di The Witcher (www.thewitcher.com), videogioco sviluppato dalla software house di Praga CD Projekt, ambientato nell'universo nato dalla fantasia dello scrittore. Il titolo, mosso dal motore grafico Aurora Engine, unisce ambientazioni a metà tra il fantasy e l'horror, una storia avvincente, qualche elemento RPG e una massiccia dose di azione e combattimenti con spade, asce e ammennicoli di questo genere. Il protagonista è il witcher del titolo, un guerriero addestrato a combattere fin dalla prima infanzia, soggetto a mutazioni che lo hanno cambiato nel corso degli anni, e che si guadagna da vivere ammazzando mostri e proteggendo i poveri innocenti da lupi mannari, non morti e compagnia bella. Tra le feature più interessanti del gioco va segnalata la possibilità di completare in modi diversi le varie quest, personaggi non giocanti estremamente "credibili" (così dice il comunicato stampa), e tre possibili finali. Non è ancora stata annunciata una data di uscita del gioco, e neppure un distributore per l'Europa. Vi terremo informati.

Novità per tutte le età

GIOCHI PER IL TUO >>>>>> telefonino

TANTI FANTASTICI GIOCHI PER GIOCARE QUANDO E DOVE VUOI!

Nessun costo di download!

Si scaricano direttamente dal PC al tuo telefonino (ma se vuoi, puoi scaricarli anche via WAP!)

SU CD CARD <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

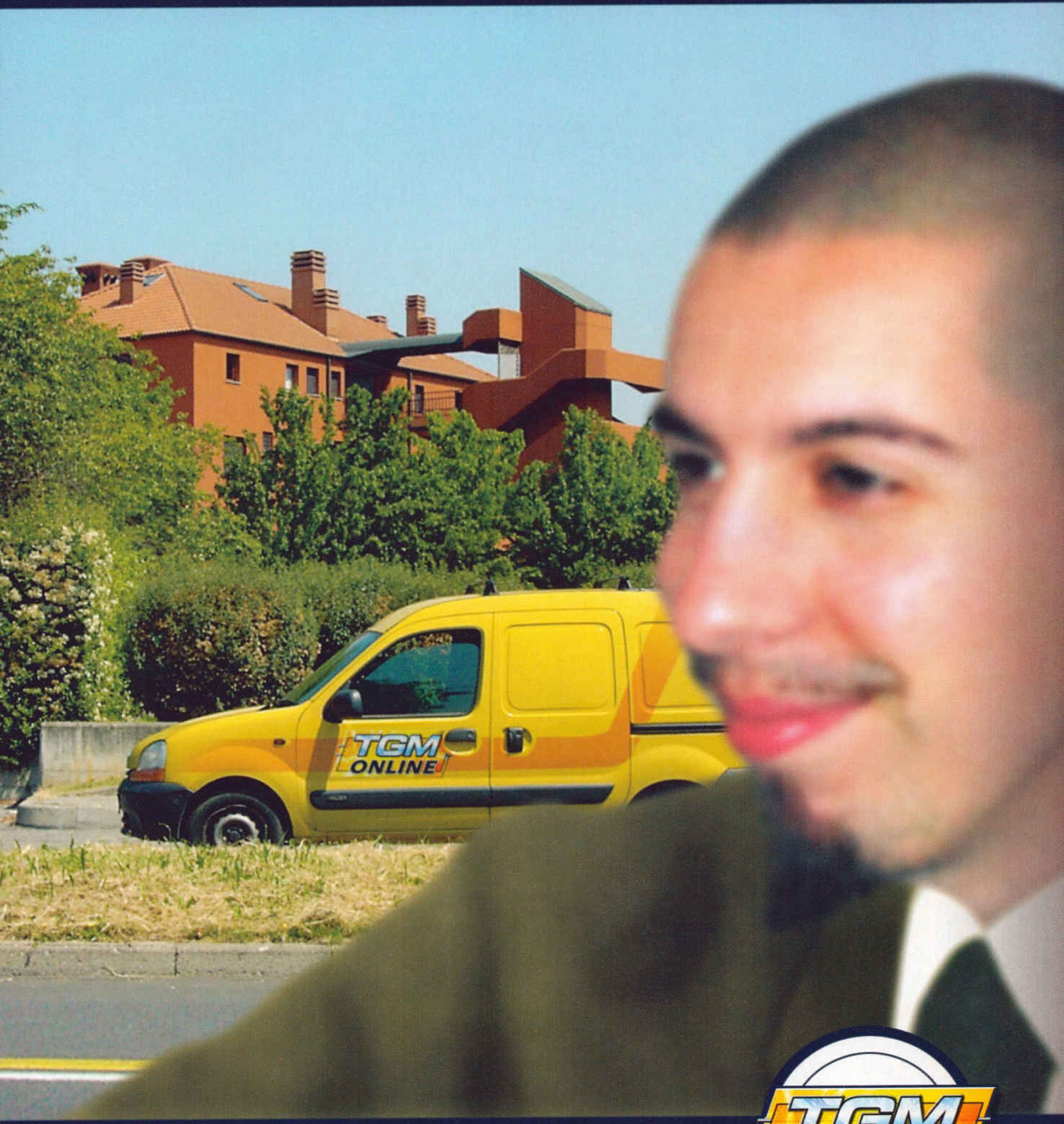
Microforum®
il meglio a meno

Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - fax 06 33251475
www.microforum.it - wap.microforum.it

UN IMPEGNO CONCRETO

TGM ONLINE PER TUTTI

PER UN'ITALIA MIGLIORE...



I BIMBI BUONI!

TGM ONLINE
www.tgmonline.it

REPORTAGE E3

PERIODO
12-14 maggio 2004

LUOGO
Los Angeles

SITO
www.e3expo.com

E3 2004

CONSUNTIVO DA LOS ANGELES

Come vuole la tradizione, è giunto il momento di trarre le somme di questa edizione dell'E3 appena conclusasi. L'impressione ricavata, peraltro confortata dalle opinioni di molti colleghi, è che la cautela e la circospezione regnino ancora sovrane nel settore. Il risultato è una sequela di titoli tutti di livello medio alto, nessuno dei quali però dotato di quel guizzo creativo capace di stupire. In quei rari casi in cui ciò accade, il più delle volte si tratta di un gioco già visto l'anno scorso.

Alla fin della fiera (in tutti i sensi) i migliori di questa edizione sono ancora una volta The Sims 2, Half-Life 2 e DooM 3, accompagnati da Prince of Persia 2, Splinter Cell 3, World of Warcraft e Vampire. La carne al fuoco quindi è sempre la stessa, al punto che il rifacimento di CounterStrike con l'engine di HL2 merita una presentazione apposita e che un interessante sparatutto come F.E.A.R. (Vivendi) viene acclamato da molti come vero evento dello show.

Questo titolo, capace di coniugare gli SWAT americani con l'horror giapponese alla "The Ring", stimola un'altra riflessione e cioè che Half-Life 2 e DooM 3 è meglio che si sbrighino. La presentazione di quest'anno del gioco della Valve non ha spostato di una virgola quanto osservato la scorsa edizione, generando ampi dubbi su come Gabe Newell e compagni abbiano speso gli ultimi 12 mesi. DooM 3, dal canto suo, ha riscosso davvero poca attenzione: i giornalisti volevano vedere le "vere novità" e gli stessi PR di Activision preferivano mostrare altro. Per chi cercasse una versione giocabile, la risposta era sempre la stessa: "è in mostra allo stand dell'Xbox". Una volta giunti lì, ci si stupiva di notarlo perso in mezzo ad altre decine di videogame. A ciò si aggiunge che il gap tecnologico pare essere quasi colmato: se già FarCry ha mostrato che non bisogna chiamarsi Valve o id Software per renderizzare grafiche strabilianti, ora pare che più o meno tutte le software house possiedano tecnologie analoghe. Il già citato F.E.A.R., ad esempio, è mosso dal nuovo engine della Monolith pensato proprio per andare a fare concorrenza ai due mostri sacri di cui sopra: i risultati, almeno a prima vista, sono eccellenti.

Sul fronte delle software house, relativamente all'ambito PC, la gerarchia pare ben definita: Electronic Arts è sempre una garanzia, anche se il suo tasso di innovazione è decisamente basso, mentre a seguire abbiamo Activision, Vivendi e UbiSoft, che interpretano il loro ruolo con maggiore spigliatezza e coraggio. Nettissimo invece il passo indietro di Eidos, che pare quasi volersi tirare fuori dalla mischia per concentrarsi unicamente sulle console, lasciando come ultimo avamposto uno strategico militare che non brilla per originalità.

A livello di costume, è da notare come siano sempre più i videogame rivolti al pubblico di colore, che ha già invaso con la sua cultura hip-hop il mondo della musica.

La scelta pare discutibile, perché musica e videogiochi sono due media diversi, con gradi di immedesimazione differenti, e un conto può essere ascoltarsi una canzone di Sean Paul e un'altra è "vivere" persistentemente in mondi che paiono la trasposizione digitale degli ormai monotoni palinsesti di MTV.

Quanti titoli di questo tipo potranno attecchire al di fuori del mercato americano? È senz'altro un bell'interrogativo, anche se la già citata passeggiata nel centro di Milano durante il weekend instilla il dubbio che potrebbero avere ragione loro.

Sul fronte console, nulla di nuovo: Sony prosegue pacifica con la sua PS2 e mostra il PSP, la sua estensione "portatile" semplicemente deliziosa; Xbox esibisce una line-up sempre migliore di anno in anno ma la distanza da coprire è ancora tanta; Nintendo infine fa orecchie da mercante di fronte ai venduti del proprio GameCube e propone un Nintendo DS la cui utilità, per noi addetti del settore, è ancora tutta da scoprire. Ai posteri, come sempre, l'ardua sentenza. A voi buona lettura!

Stefano Silvestri

LE SOFTWARE HOUSE

1 Spider-Man 2

Sviluppatore: Treyarch
Uscita: Settembre/ottobre 2004

Come saprete, è in procinto di uscire il secondo film di nuova generazione dedicato alle acrobatiche avventure del buon vecchio Peter Parker, ovvero il noto Uomo Ragno. Come da tradizione, non poteva mancare il tie-in ufficiale legato alla pellicola. Spider-Man 2 promette di mostrare ai giocatori cosa significa essere nei panni del più popolare eroe Marvel e qualcuno potrebbe già avere un'idea di cosa questo significhi. Sono già diversi anni che la Activision ha la licenza di Spider-Man ed effettivamente i suoi giochi sono stati tra i più azzeccati fra quelli dedicati ai vari eroi della Casa delle Idee. Nei titoli Activision, l'Uomo Ragno può fare più o meno tutto quello che fa nei fumetti: si lancia da un palazzo all'altro usando le ragnatele, cammina sulle pareti e sui soffitti senza alcun limite, ha la superforza e i sensi di ragno e spara la sua pappina appiccicosa per imprigionare i nemici, oltre che per eseguire una serie di altri numeri da circo.
Questo nuovo gioco dedicato al ragazzo in calzamaglia calerà il giocatore in una Manhattan tridimensionale, nella quale potrete allegramente lanciarvi da un palazzo all'altro. Tra l'altro, sembra che questa Manhattan avrà qualcosa in più rispetto agli altri giochi: alla Activision la descrivono come un centro urbano "vero", dove la gente vive indipendentemente e si fa gli affari propri senza badare troppo a voi. Se questo venga inteso "alla GTA3" (come mi sembra decisamente più probabile) o "alla Ultima" (e qui ho già qualche dubbio), è ignoto. Nel gioco è presente una storyline di base, che dovrebbe seguire, almeno così si dice, quella del film; alla Activision promettono comunque molte possibilità di deviare dal plot principale, in modo da aggiungere ulteriore divertimento all'esperienza. Sarà possibile compire buone azioni e sventare alcuni crimini casuali che si svolgono in città. È un concept già visto nel titolo precedente dedicato all'Uomo Ragno, in cui, di tanto in tanto, comparivano malviventi che tentavano qualche impresa criminosa e voi potevate tentare di fermarli. Queste side-quest, per così dire, dovrebbero anche portarvi a combattere contro alcuni popolari super cattivi dell'Universo Marvel. Di fatto, pare che saranno proprio queste missioni addizionali il punto forte del gioco, la caratteristica che consentirà di aggiungere una varietà e un'imprevedibilità delle situazioni in grado di stupire anche chi conosce già a memoria la pellicola cinematografica. La Tryarch, che sta sviluppando il titolo in contemporanea per PC, Xbox, PlayStation 2 e GameBoy Advance, si è ispirata al film per riprodurre le località e le movenze del protagonista (che dovrebbe poter contare anche su mosse di combattimento mai viste prima in un gioco a lui dedicato). Si conta di riuscire a fare uscire il gioco entro settembre od ottobre. So di poter essere ottimista per esperienza, ma speriamo che le promesse fatte vengano effettivamente mantenute.

HOT SPOT

Un personaggio come l'Uomo Ragno non può che avere un enorme richiamo pubblicitario e, se il gioco è fatto bene, questo aumenta ancora di più. Se sarà in linea con i predecessori, Spider-Man 2 offrirà una fedele rappresentazione del protagonista e del suo universo cinematografico.

2 Call of Duty: United Offensive

Sviluppatore: Gray Matter Studios
Uscita: Fine 2004, inizio 2005

Quanti giochi hanno ricevuto lodi sperticate quanto quelle riservate a Call of Duty? Non molti, a dire la verità. United Offensive, attualmente in via di sviluppo da parte della Gray Matter, vi permetterà di entrare in maniera ancora più intensa nell'esperienza della Seconda Guerra Mondiale. Si tratta di un add on per il gioco originale, che offre una campagna single player composta da più di dieci nuovi livelli, focalizzati sull'assalto alleato che permise di liberare l'Europa dal nazismo. È quindi lecito pensare che le missioni si svolgeranno lungo svariate battaglie ai quattro angoli del vecchio continente. Alla Gray Matter promettono un'azione coinvolgente in prima linea, che richiederà al giocatore di mettere tutte le proprie abilità nella risoluzione del gioco. A tutto questo possiamo aggiungere anche una modalità multiplayer che sembra avere subito notevoli cambiamenti e diverse aggiunte interessanti, per la gioia degli appassionati del titolo originale. Nella fattispecie, sono state aggiunte tre diverse modalità a squadre. La classica Capture the Flag è molto simile alla omonima che potreste aver visto in parecchi altri FPS. C'è poi la modalità Domination, simile a quella vista in Unreal Tournament, che consiste nel prendere alcune posizioni strategiche che si trovano sulla mappa. Queste posizioni strategiche saranno disperse ai quattro angoli del livello, quindi sarà fondamentale coordinare il gioco di squadra fra tutti i giocatori per vincere sugli avversari. Infine, è stata introdotta una modalità multiplayer chiamata Tank Combat, della quale non vengono forniti dettagli. Scontri tra carri armati? O, più semplicemente, distruzione di carri armati usando esplosivi e armi pesanti? Non si sa, alla Activision sono piuttosto abbottonati in proposito. Quello che ci hanno detto è che, alla fin fine, ci saranno ben nove nuove mappe per il multiplayer. L'enfasi generale del gioco viene comunque posta sulla notevole quantità di nuovi effetti e armi aggiunti, che dovrebbero aumentare ulteriormente il feel di trovarsi nel bel mezzo della Seconda Guerra Mondiale. A volte penso che i giochi con questa ambientazione siano veramente troppi... Però, se vengono tutti come Call of Duty, c'è sempre posto per un altro, no? L'uscita di United Offensive è prevista per la fine del 2004 o, male che vada, l'inizio del 2005. Se vi era piaciuto il gioco originale, tenete d'occhio questo add on: potrebbe mettere abbastanza carne al fuoco da farvi riprendere in mano il fucile.

HOT SPOT

Chi non conosce Call of Duty? Apprezzato da tutti, non può che elevare dalla massa qualsiasi cosa porti il suo nome. Le nuove modalità di gioco, poi, sembrano essere un vero toccasana per il gioco in rete.

3 DreamWorks' Shark Tale

Sviluppatore: Edge of Reality
Uscita: Estate 2004

È possibile che sia già uscito quando leggerete queste righe: Shark Tale è il tie-in ispirato al nuovo film in CG della DreamWorks, che vede le avventure del pesce Oscar, impegnato nel disperato tentativo di scalare la catena alimentare. Ovviamente, i programmatori promettono venticinque livelli che riprendono le località del film, oltre a qualcun'altra aggiunta appositamente per l'occasione. Previsto anche per console, Shark Tale trasporta il giocatore in un mondo subacqueo in cui dovrà destreggiarsi in un difficile cammino per la sopravvivenza. Grande importanza viene posta sull'atmosfera, che dovrebbe riprodurre fedelmente quella della pellicola, sia grazie alle località di cui sopra, sia tramite la musichetta funky che promette di accompagnare tutto il gioco e che, dicono, sarebbe identica all'originale (nel momento in cui scrivo, il film non è ancora uscito). Shark Tale è in via di programmazione anche per tutte le principali console: quale che sia la nostra macchina da gioco, saremo perseguitati inevitabilmente dalle avventure di Oscar.

4 Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events

Sviluppatore: Amaze Entertainment
Uscita: Fine 2004

La fine di quest'anno (o l'inizio del prossimo, a seconda di come riescono a organizzarsi) vedrà l'uscita di questo gioco dal lunghissimo titolo, basato sul prossimo film con Jim Carrey, Jude Law e Meryl Streep (a propria volta ispirato a una serie di libri). Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events narra le disavventure degli orfani Baudelaire, che tentano di sfuggire al perfido conte Olaf, animato dall'intento di impadronirsi della loro eredità.

Sembra che il gioco sarà interamente basato sulle trovate e sulle abilità speciali dei tre protagonisti; si potrà decidere di volta in volta quale controllare e interagire con lo scenario per battere in astuzia gli scagnozzi del conte. Pare che sarà presente anche una notevole carica umoristica e che sia fondamentale la combinazione delle abilità specifiche di ciascun personaggio per superare le prove che ci saranno sottoposte. LSASUE è in cantiere per PC, PS2, Xbox, GameCube e GameBoy Advance; aspettiamo fiduciosi.

1 Brothers in Arms

Sviluppatore: Gearbox Software
Uscita: Inverno 2004

Brothers in Arms è un FPS con spiccati elementi tattici ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. La vicenda narrata nel gioco è basata su fatti realmente accaduti: nei panni del sergente Baker dovrete guidare una squadra di paracadutisti oltre le linee nemiche negli otto giorni che precedettero il celebre sbarco in Normandia. Il titolo significa "fratelli d'arme" e si riferisce al fatto che, nel corso del gioco, il comandante del manipolo di coraggiosi si troverà ad affrontare una scelta drammatica: dovrà decidere tra il successo della missione e la vita dei suoi compagni. Probabilmente è prematuro affermarlo, ma questo risvolto narrativo e psicologico potrebbe assicurare al titolo quello spessore che normalmente non è una delle caratteristiche degli shooter. Un altro elemento che

depone a favore di questa impressione è la presenza di una rosa di personaggi ben identificati, circa una ventina, ognuno dotato di un profilo psicologico ben definito nonché di un aspetto e di uno stile di combattimento peculiari.
Il realismo sembra essere una delle carte vincenti di questo prodotto: le armi e le divise sono state riprodotte basandosi su foto dell'epoca e sulle memorie di soldati che quella guerra l'hanno combattuta davvero. Anche le velleità tattiche ampiamente sbandierate nelle dichiarazioni per la stampa dovrebbero garantire un certo realismo a Brothers in Arms secondo una tendenza che, a ben guardare, si va progressivamente affermando nel genere dello sparatutto di ambientazione storica. Come gli appassionati sanno sin troppo bene, la qualità di uno shooter che non sia esclusivamente multiplayer dipende pesantemente dall'intelligenza artificiale degli avversari. In questo caso, trovandovi al comando di una squadra di soldati, anche il comportamento dei vostri gregari nel supportare la vostra azione sarà fondamentale. In Brothers in Arms pare che le routine di attacco e contrattacco di nemici e alleati siano state fedelmente modellate sulla base di procedure militari standard, aumentando ancor più il fattore realismo.
Mi sembra doveroso spendere qualche parola sull'impatto grafico del gioco che, stando agli screenshot che trovare pubblicati in questa pagina, pare collocarsi direttamente nel gotha del genere. Siamo di fronte, anche stando alle impressioni a caldo che il Silvestro ha voluto scambiare con noi, a una nuova generazione di FPS, il cui caposcuola, Far Cry, è presto assunto a standard di riferimento. I risultati si vedono benissimo: illuminazione in tempo reale di incredibile realismo, grande abbondanza di effetti particellari, volti ed espressioni dei personaggi che consentono un approccio davvero cinematografico. Che cosa aggiungere? Gli amanti del genere verranno presto sommersi da una valanga di titoli di qualità insospettabile sino a poco tempo fa, tra cui DooM 3 e Half-Life 2; ciò che sorprende è che questi attesissimi giochi potrebbero, alla loro uscita, doversela vedere con concorrenti in grado di tener loro testa. A noi non resta che metterci comodi e prepararci alla next generation...

HOT SPOT

Uno shooter che, per realizzazione grafica e introduzione di una rosa di personaggi ben definiti da caratteristiche fisiche e psicologiche, potrebbe essere l'avanguardia della prossima generazione.

2 MYST IV: Revelation

Sviluppatore: Blue Byte - UbiSoft
Uscita: Inverno 2004

È possibile che sia già uscito quando leggerete queste righe: Shark Tale è il tie-in ispirato al nuovo film in CG della DreamWorks, che vede le avventure del pesce Oscar, impegnato nel disperato tentativo di scalare la catena alimentare. Ovviamente, i programmatori promettono venticinque livelli che riprendono le località del film, oltre a qualcun'altra aggiunta appositamente per l'occasione. Previsto anche per console, Shark Tale trasporta il giocatore in un mondo subacqueo in cui dovrà destreggiarsi in un difficile cammino per la sopravvivenza. Grande importanza viene posta sull'atmosfera, che dovrebbe riprodurre fedelmente quella della pellicola, sia grazie alle località di cui sopra, sia tramite la musichetta funky che promette di accompagnare tutto il gioco e che, dicono, sarebbe identica all'originale (nel momento in cui scrivo, il film non è ancora uscito). Shark Tale è in via di programmazione anche per tutte le principali console: quale che sia la nostra macchina da gioco, saremo perseguitati inevitabilmente dalle avventure di Oscar.

3 Pacific Fighters

Sviluppatore: 1 C Maddox Games
Uscita: Inverno 2004

Maddox Games si è creata una solida reputazione con le simulazioni di volo. Questo Pacific Fighters non è un'eccezione: il genere è il medesimo, ma questa è la volta delle grandi battaglie aeree del Pacifico della Seconda Guerra Mondiale (pare che ormai non ci sia che questo conflitto a scatenare la creatività dei team di sviluppo...). A bordo degli aerei che furono protagonisti di quegli epici scontri (più di quaranta modelli in tutto, dallo Zero giapponese al Supermarine Seafire britannico), il giocatore dovrà affrontare una serie di missioni ambientate a Pearl Harbour, Okinawa e in altri scenari storici. La precisione della ricostruzione delle mappe e la cura dei dettagli dovrebbe soddisfare anche i giocatori più esigenti: dal movimento delle onde sulla spiaggia alla nebbia volumetrica, ogni aspetto è studiato per dare la sensazione di "essere lì". Questa fedeltà al vero dal punto di vista tecnico si coniuga a un'attenzione altrettanto elevata per gli elementi prettamente simulativi del gioco: Pacific Fighters si presenta come una simulazione di volo senza troppi compromessi. Sarà presente anche una modalità multiplayer che consentirà scontri di proporzioni epiche con la presenza simultanea di navi e veicoli terrestri a movimentare ancor di più la situazione.

4 The Settlers: Heritage of Kings

Sviluppatore: Interno
Uscita: Inverno 2004

La tendenza allo sfruttamento di brand di successo nel settore videoludico non conosce confine. The Settlers è, infatti, una serie iniziata su Amiga nel Medioevo dei videogiochi che presto si arricchirà di un nuovo capitolo, il quinto. Il gameplay è sostanzialmente rimasto lo stesso: uno strategico in tempo reale con spiccate componenti gestionali. Il focus in questo caso è infatti centrato sulla costruzione di una comunità, più che sull'annientamento dei rivali. La definizione data dagli sviluppatori è "world builder", il che la dice lunga sull'obiettivo che il gioco si propone di raggiungere. Dovreste quindi essere spronati all'ampliamento della vostra comunità non tanto perché strumento indispensabile per aver ragione degli avversari quanto per la soddisfazione intrinseca di vedere il risultato del vostro lavoro.
Com'è lecito attendersi, molta strada è stata fatta sia in termini di giocabilità sia in ambito "tecnologico". Dovrebbero essere presenti oltre 70 tipologie di abitanti diversamente caratterizzati quanto ad abilità a competenze; le capacità tecniche a vostra disposizione aumenteranno col tempo grazie al progresso scientifico, come in ogni buon strategico in tempo reale che si rispetti. Esiste infine una possibilità innovativa: potrete infatti barattare oggetti e conoscenza con mercanti di passaggio in modo da evolvere ulteriormente. Qualche parola va spesa sul sistema di combattimento, che si preannuncia piuttosto insolito, grazie all'introduzione di elementi tipici dei giochi di ruolo. I vostri personaggi dovrebbero quindi "crescere" sulla base dell'esperienza accumulata e potranno disporre di armi, magie e abilità da sbloccare nel corso dell'avventura.
La grafica sarà completamente renderizzata grazie al sistema Renderware di Criterion, garantendo un sicuro appeal visivo e consentendo agli sviluppatori di creare un'ambientazione davvero coinvolgente. Il mondo in cui svilupperete il vostro insediamento sarà infatti vivo, grazie alla presenza di animali e di svariati tipi di piante, nonché al susseguirsi delle stagioni, che avrà effetti in termini di gameplay: la neve, ad esempio, rallenterà le vostre truppe, ma renderà assai facile il guado di un fiume. Gli sviluppatori, inoltre, hanno posto grande cura per dare l'impressione che nel vostro insediamento ferva un'attività incessante, in modo da creare il cosiddetto "effetto acquario": dovreste (poi la scelta è personale) potervi imbambolare a contemplare i vostri omini che si danno da fare, un po' come certi anziani che sovrintendono i cantieri stradali. Venti missioni, sette reami da conquistare e la possibilità di giocare online dovrebbero garantire una longevità più che discreta a questo titolo. Infine la presenza di Bruce Milligan (il celebre game designer di Tropico e di molti altri successi nello stesso genere) durante la lavorazione del gioco dovrebbe dirla lunga circa la qualità di questo atipico RTS.

HOT SPOT

Un titolo classico del genere rivestito con una livrea moderna, capace di coinvolgere il giocatore nella creazione di una comunità vera e pulsante e che, al quinto episodio, riesce ancora a rinnovarsi.

5 Prince of Persia 2

Sviluppatore: Interno
Uscita: Inverno 2004

Non so se condividete con me questa perplessità, ma quel "2" dietro al titolo di questo gioco non mi va giù. Mi spiego: come molti di voi sapranno Prince of Persia, uno dei padri fondatori dei videogame, vide la luce ben oltre un decennio fa. Il gioco originale ebbe due seguiti, basati all'incirca sullo stesso gameplay del predecessore. L'anno scorso, poi, la svolta: esce Prince of Persia – Le Sabbie del Tempo, la versione in 3D del vetusto predecessore. Un titolo certamente interessante, che riusciva nel non facile compito di coniugare gli elementi essenziali del gameplay del nonno (in termini videoludici, si intende!) con un approccio notevolmente moderno. UbiSoft propone ora questo secondo capitolo di quel gioco, che sarebbe però il quinto della serie. Capisco che questo possa non avere significato per alcuni di voi, ma credo che i giocatori stagionati come il sottoscritto possano legittimamente gridare al misfatto di lesa maestà, perpetrato scippando la memoria storica del primo, indimenticabile,

Prince of Persia. Forse è vero che con l'età si diventa brontoloni, ma siate tolleranti, ora vi racconto qualche cosa sul gioco!
Le foto credo producano in chiunque abbia giocato con il predecessore un certo deja-vu: in effetti, graficamente le somiglianza sono molte; solo la palette dei colori sembra virare al cupo. Non si tratta solo di un'impressione, e la ragione è presto detta: il principe dovrà misurarsi con gli abitatori di un'isola maledetta, che si dice ospiti le peggiori paure del genere umano. Uno scenario decisamente crepuscolare, insomma, reso ancor più tetro dalla profezia che, all'inizio dell'avventura, preannunzia una breve vita al nostro eroe.
Forte del successo riscosso con Le Sabbie del Tempo (gioco console dell'anno 2003), alla UbiSoft devono aver deciso di rimettere in campo la stessa formazione. Il principe è infatti dotato delle stesse movenze che ci hanno entusiasmato in precedenza, anche se arricchite e rese più letali. Il sistema di combattimento è rimasto invariato: un sistema di combo flessibile e spettacolare al tempo stesso, che riesce nel compito di scoraggiare la tendenza a pigiare tasti a casaccio e che premia lo studio della combinazione giusta al momento giusto. Anche il meccanismo, davvero rivoluzionario, che permetteva al principe di modificare il naturale scorrere del tempo arrestandolo o addirittura invertendone il flusso, è nuovamente presente.
Naturalmente le potenzialità del sistema sono state sfruttate più a fondo, permettendo utilizzi dell'abilità completamente nuovi.
Una particolare enfasi viene posta sulla lunghezza del gioco che dovrebbe risultare appagante anche per gli utenti più smaliziati. Inoltre la presenza di non meglio precisati "bonus sbloccabili alla fine dell'avventura" (spero solo non siano livree da ballerina brasiliana per il nostro) dovrebbero garantire un certo tasso di rigiocabilità.

HOT SPOT
Prince of Persia è riuscito ad aggiungere la terza dimensione a un gameplay che pareva perfetto in 2D, senza contare la trovata geniale della manipolazione del flusso del tempo. Dobbiamo aggiungere altro?

6 Silent Hunter III

Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno 2004

UbiSoft ha pensato di dedicare un gioco a tutti gli appassionati di sottomarini presenti sulla faccia della Terra. Silent Hunter III è, infatti, l'ultima incarnazione dello storico simulatore di guerra sottomarina ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Nei panni del comandante di un sottomarino dovrete farvi strada attraverso le missioni della modalità Carriera oppure sfruttare l'editor di mappe per creare nuovi livelli. Si tratta di un gioco dalle velleità simulative, che pertanto tiene presenti tutti gli elementi cruciali di una guerra che, prima ancora che dalla supremazia delle armi, è influenzata dalla bravura strategica del comandante e dalla tenuta dei suoi nervi.

Nonostante tutto alla UbiSoft non hanno voluto creare un titolo per un'elite di appassionati, permettendo di regolare a piacimento il grado di realismo di una lunga lista di parametri, in modo che ognuno trovi il giusto compromesso. Un aspetto di particolare interesse mi sembra il fatto di poter interagire con l'equipaggio, che migliora col tempo e si può affaticare o demoralizzare: un fattore in più di cui tenere conto nello studio della propria strategia. La riproduzione storica dei mezzi sarà curata e notevolmente ampia, spaziando dai sottomarini alle navi e mezzi di superficie per finire con l'aeronautica.?

7 Tom Clancy's Ghost Recon 2

Sviluppatore: Red Storm Entertainment
Uscita: Autunno 2004

Se c'è uno scrittore che ha, con molta lungimiranza, capito il valore dei videogiochi come possibile applicazione di una sceneggiatura è proprio lui "Mr. Caccia a Ottobre Rosso", Tom Clancy. I titoli che portano il suo nome condividono aspirazioni da tecnothriller e una realizzazione più che buona, quando non eccellente (Splinter Cell, per esempio). È questa la volta di uno shooter con velleità tattiche che vi vede far parte di un team super segreto e addestrato di combattenti, l'unità Ghost, impegnata a debellare la minaccia Nord Coreana. Questo titolo si avvale di alcune importanti novità rispetto al predecessore. In primo luogo può contare su una fisica che si preannuncia sensazionale grazie all'impiego del nuovo engine Havok 2, che ha consentito agli sviluppatori di implementare una nutrita serie di effetti "speciali" altrimenti impensabili. Inoltre, la visuale di gioco è differente, la cosiddetta OTS (acronimo di Over The Shoulder, sopra la spalla, letteralmente): i vantaggi saranno una maggiore ampiezza dell'angolo di visuale e una maggiore facilità nel controllare i vostri compagni di squadra. Nella tradizione della serie, infatti, sarete al comando di un team di soldati dei quali dovrete coordinare movimenti e azioni per ottenere il massimo sforzo con le minime perdite.

Un titolo che farà felici gli amanti del genere e che, in virtù del notevole appeal grafico, potrebbe fare proseliti tra i più scettici.

UBISOFT

8 Tom Clancy's Splinter Cell 3

Sviluppatore: Interno
Uscita: Febbraio 2005

Lo scalpore suscitato dall'uscita del bellissimo Splinter Cell: Pandora Tomorrow non si è ancora smorzato che già UbiSoft annuncia il terzo capitolo del celebre titolo. La raffinata strategia commerciale della software house è riassumibile nella formula "batti il ferro finché è caldo" (scusate il tecnicismo, ma era davvero imprescindibile): sull'onda dell'hype generato dal secondo capitolo, con ogni probabilità anche questa volta ci troveremo di fronte all'ennesimo successo commerciale.
Per i pochissimi che non sappiano cosa sia la Cellula Scheggia (molto meno roboante così, non trovate?) basti dire che si tratta di un corpo d'elite della CIA le cui squadre d'intervento sono composte da un solo uomo. Si tratta quindi di uno stealth game interamente basato sulla capacità di passare inosservati, arrivando all'obiettivo senza che i nemici se ne accorgano. Lo scenario in cui è ambientato questo terzo capitolo è un futuro prossimo funestato da blackout elettrici, sabotaggi dei mercati finanziari e furti di informazioni riservate. Il terrorismo ha affinato i suoi strumenti e l'intelligence è più che mai vitale per debellarlo. Trama a parte, però, gli elementi per i quali SC3 si propone di fissare il nuovo standard del genere sono altri.

La prima caratteristica è che le già sorprendenti doti atletiche di Sam Fisher sono state ulteriormente ampliate: il giocatore disporrà di nuove e letali tecniche di combattimento corpo a corpo e di movimenti stealth. A titolo di esempio mi sembra significativa la possibilità di restare appeso per le braccia e nel contempo rompere il collo al malcapitato che vi sia passato incautamente sotto. L'arsenale che avrete a disposizione sarà come di consueto un mix di realismo e fantasia: si tratterà a tutti gli effetti di prototipi futuribili oggi ma che saranno utilizzati effettivamente nel 2008. Molta enfasi viene posta nella press release sul fantomatico Land Warrior Rifle che pare essere una sorta di ordigno-fine-di-mondo. Per dovere di cronaca aggiungo che gli avversari possiederanno una sorta di memoria che dovrebbe consentire loro di non dimenticarsi, come spesso accade, di aver visto un tizio in calzamaglia pochi minuti prima per riprendere placidi il loro giro di ronda.
Il tasso di rigiocabilità verrà esaltato dal design non lineare dei livelli e dalla presenza di svariati obiettivi secondari non strettamente necessari per il prosieguo del gioco ma in grado di farvi ritornare sui vostri passi anche dopo averne visto al fine.
Un aspetto di vero interesse sarà la presenza di missioni multiplayer cooperative, che aggiungeranno pepe a quanto abbiamo già visto in Pandora Tomorrow.

HOT SPOT
Un gioco che, partendo dall'Xbox, ha rivoluzionato il modo di intendere gli stealth games. Il fatto che sia già al terzo capitolo la dice molto lunga... Semplicemente splendido!

CODEMASTERS

1 Wartime Command

Sviluppatore: 1C
Uscita: Inverno 2004

Wartime Command rientra nella categoria degli strategici in tempo reale e si presenta alla massa con delle credenziali più che positive: il gioco è infatti programmato dagli 1C, che già conosciamo per IL-2 Sturmovik. Come molti suoi concorrenti, anche Wartime Command è ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Vi chiederete ora: se ho già una tonnellata di strategici ambientati nello stesso periodo, con i quali mi diverto abbondantemente, perché dovrei comprare anche questo? E prontamente la Codemasters ci risponde: perché ci sono più di cento battaglie storicamente accurate, ambientate in locazioni che riprodurranno alla perfezione le condizioni topografiche del tempo (ci si è basati su documenti d'epoca per la rappresentazione delle località). Le zone che faranno da teatro alle nostre vicende sono più di trenta, e potremo contare su carri armati, aerei ed equipaggiamenti da battaglia basati su veri progetti dell'epoca. Da segnalare, inoltre, un sistema di avanzamento delle unità che permette loro di accrescere la propria esperienza sopravvivendo alle battaglie, diventando così più utili man mano che il gioco prosegue. A differenziare Wartime Command dalla massa di strategici in tempo reale già disponibili, potrebbe pensarci l'Intelligenza Artificiale degli avversari, che, stando a quanto dicono i programmatori, promette "un livello di realismo che trincera profondamente i giocatori nell'esperienza della Seconda Guerra Mondiale". L'IA è basata su di un sistema di morale al momento ancora avvolto nell'ombra più fitta. Forse i soldati avversari scapperanno quando si vedranno soverchiati numericamente? In effetti, giocando ai vari RTS, ho sempre pensato che fosse un po' strano vedere un fante solitario, unico sopravvissuto della propria unità, buttarsi contro una divisione di carri armati sparando con un fucile che ha l'effetto di una fionda. Considerazioni assortite a parte, Wartime Command ha già creato un'aspettativa notevole in rete e chi lo ha potuto toccare con mano si produce in lodi sperticate. Io sono qui che aspetto a braccia aperte: dovremmo poterne vedere una versione definitiva il prossimo inverno.

HOT SPOT
Wartime Command viene presentato come il gioco che ridefinirà il genere. Al di là degli evidenti intenti pubblicitari di questa affermazione, la qualità tecnica e la puntualità della ricostruzione potrebbero davvero farlo spiccare dalla massa.

CODEMASTERS

2 Club Football 2005

Sviluppatore: interno
Uscita: Inverno 2004

La saga di giochi calcistici della Codemasters si arricchisce della nuova edizione annuale, stavolta destinata a uscire anche su PC. Caratteristica principale di questo titolo è la collezione di licenze, che ha permesso ai ragazzi della Codemasters di riprodurre perfettamente diciannove squadre di club (ma gira voce che ce ne saranno delle altre) di tutta Europa, dalle uniformi ai giocatori. Licenze che comprendono anche gli stadi e gli sponsor ai bordi del rettangolo di gioco. Le compagini italiane annunciate sono Milan, Inter e Juventus (ma in uno screenshot ho visto Trezeguet in bianconero... ci sarà tempo per cambiare?). Rispetto al predecessore, uscito solo su console, CF2005 offre un motore grafico completamente rinnovato, una maggiore velocità di gioco e più dettaglio nella caratterizzazione dei giocatori, sia graficamente, sia nelle abilità possedute dai singoli. Tra le nuove modalità spiccano la Carriera e lo Scenario, la cui esatta natura è ancora avvolta nel mistero... ma se avete giocato con Actua Soccer 2, sapete già che aspettarvi. Anche in questo caso, l'appuntamento è fissato per il prossimo inverno.

3 Soldiers: Heroes of World War II

Sviluppatore: Best Way
Uscita: Autunno 2004

E adesso arriva qualcosa di veramente innovativo: un RTS basato sulla Seconda Guerra Mondiale! Forte, eh? Caratteristiche di base? Contrariamente al suo potenziale concorrente Wartime Command, Soldiers sembrerebbe meno orientato al realismo e più al feeling "cinematografico" (dicono sia coerente con Salvate il Soldato Ryan e Band of Brothers). Le trenta e più missioni saranno basate su eventi reali, mentre un ruolo importante sembra averlo lo scenario, che viene descritto come estremamente interattivo. Dovrebbe essere possibile distruggere qualsiasi cosa vi troviate di fronte. Altre caratteristiche interessanti comprendono la possibilità di sviluppare la campagna in modi diversi a seconda dell'esito delle singole missioni e due diversi sistemi di gioco. Nel primo ci troveremo di fronte al classico RTS "selezione e ordina", mentre nel secondo potrete impartire "code" di comandi per ogni singola unità. Ne sentiremo nuovamente parlare tra un paio di mesi, quando dovrebbe uscire. Restate sintonizzati.

1 Söldner

Sviluppatore: Wings Simulation
Uscita: Estate 2004

Söldner è uno shooter tattico multiplayer sviluppato dallo stesso team autore di Panzer Elite. Lo scenario in cui si svolge l'azione è un futuro prossimo, l'anno 2010, in cui il mondo è sconvolto da una serie di conflitti. Dopo anni di politica di controllo delle guerre locali, gli Stati Uniti e la Russia hanno abdicato al ruolo di poliziotti del mondo (non sono parole mie, quindi per una volta posso evitare di passare per sovversivo) lasciando scoppiare rivolte, scontri tra etnie e via discorrendo. In questo scenario gli eserciti convenzionali hanno perso di efficacia, lasciando il posto a unità speciali di mercenari addestrati ai massimi livelli che possono rovesciare le sorti di un conflitto con pochi interventi mirati. Nei panni di questi professionisti della guerra dovrete affrontare altri giocatori in avvincenti sfide online. Söldner

offre però alcuni particolari motivi di interesse che lo distinguono dalla massa di sparatutto con velleità tattiche. Innanzitutto l'ambientazione sarà, stando a quanto dichiarato, integralmente demolibile: nessuna copertura sarà abbastanza solida da consentirvi di trincerarvi e "camperare" (sostare in una zona della mappa attendendo le vostre "prede". ndToSo) come piace tanto al Comunello. Inoltre i programmatori hanno reso più realistica la simulazione del cecchino: cercare di sparare con precisione sotto il fuoco nemico sarà pressoché impossibile, dato che lo "sniper", anche lui un essere umano, non avrà la mano perfettamente ferma in certe situazioni. Sempre sul versante dei danni alle strutture è da segnalare la possibilità di scavare veri e propri crateri nel terreno (grazie agli esplosivi) per rallentare l'avanzata dei mezzi pesanti avversari. Anche l'arsenale impressiona, almeno sulla carta: oltre 60 armi utilizzabili e la bellezza di 70 veicoli che spaziano dal carro armato che tanti cuori ha conquistato nei diversi GTA a quel caccia da combattimento che avete sempre desiderato. La personalizzazione del vostro alter ego, intesa anche e soprattutto come mimetizzazione, giocherà un ruolo fondamentale: stando alle dichiarazioni degli sviluppatori dovrebbero essere possibili oltre 60.000 combinazioni di abbigliamento e segni distintivi, in modo da rendere ogni personaggio virtualmente unico.

Sempre sul terreno del realismo è da segnalare la presenza del ciclo giorno/notte e di condizioni atmosferiche "dinamiche". La vastità delle mappe a disposizione lascia senza parole: 24 miglia quadrate di terreno riprodotte fedelmente grazie a foto satellitari. Su una superficie così vasta non è irrealistico pronosticare partite tra un centinaio di utenti contemporaneamente (server permettendo, ovviamente).
Essendo un titolo online, grande attenzione è stata posta nello sviluppo di diverse modalità di gioco player versus player: citiamo, come esempio, i classici Team Deathmatch, Capture the Flag e l'innovativo Capture the Vehicle.

HOT SPOT

I numeri da capogiro di questo titolo, uniti alla possibilità di distruggere tutto quello che appare sullo schermo dovrebbero essere un buon incentivo. Inoltre è un gioco anti-camper: già lo adoro.

2 Spellforce The Breath of Winter

Sviluppatore: Interno
Uscita: Estate 2004

Primo dei due add on annunciati per l'ottimo ibrido tra gioco di ruolo e strategico in tempo reale, Spellforce: the Breath of Winter riprende le vicende narrate nel titolo principale. Il Principe delle Tenebre sta cercando di riportare le divinità oscure nel mondo di Eo, svegliando il drago del ghiaccio Aryn e utilizzando i suoi terribili poteri contro la popolazione. Non so perché ma a raccontare le storie dei giochi fantasy ci si sente sempre un po' "fuori dal mondo"... Questa espansione dovrebbe essere in grado di rendere meno penosa per gli appassionati l'attesa di Spellforce 2, previsto addirittura per Natale 2005 (che è come dire alle Calende Greche, nel nostro settore). Forte di ben 50 ore di gioco e di nuove missioni in single player, nonché di un consistente numero di nuove magie e oggetti, questo Breath of Winter sembrerebbe avere una dignità propria e non essere un semplice pacco aggiuntivo. È stata inoltre implementata una nuova modalità chiamata "Freeplay", che consente al giocatore di scegliere tra un vasto numero di mappe e di migliorare costantemente le caratteristiche del proprio avatar. Infine, da segnalare la presenza di una modalità multiplayer cooperativa, che vi consentirà di allearvi con altri tre giocatori in carne e ossa.

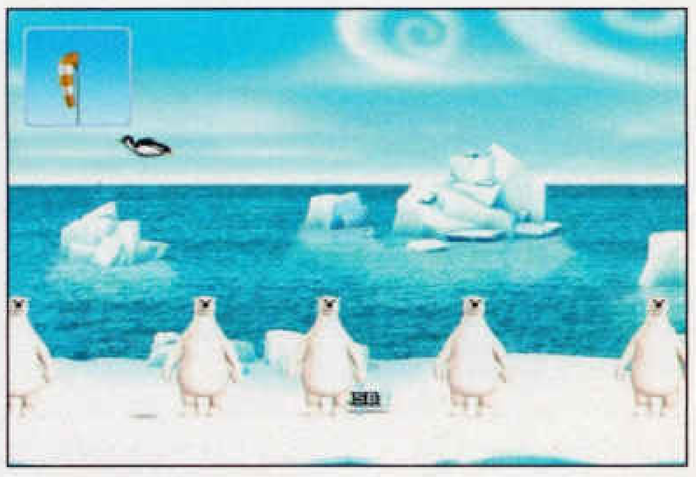
3 Gorky Zero – Beyond Honor

Sviluppatore: Interno
Uscita: Estate 2004

Gorky Zero si presenta come un interessante ibrido di gioco stealth, tattico e action in terza persona al tempo stesso. Immagino sguardi perplessi tra i lettori, esattamente come il mio quando ho visto il gioco. In effetti, sembra piuttosto arduo far convivere generi opposti come lo stealth e lo sparatutto, ma nella mia carriera (?) ho imparato che in questo campo ci si può aspettare qualsiasi cosa... e ora torniamo a Gorky Zero con uno sguardo più lucido. Qualche sorpresa questo bizzarro mix potrebbe riservarla, in particolare sotto il punto di vista dell'interfaccia di controllo, particolarmente intuitiva, che dovrebbe rendere il gioco fruibile anche agli esordienti del genere. Inoltre pare che una certa attenzione sia stata posta nella realizzazione dell'intelligenza artificiale degli avversari, che dovrebbero essere più reattivi e attenti della media costringendo il giocatore a un approccio più tattico. Per finire sarà presente l'immancabile arsenale di armi di ogni foggia, colore, nazionalità e marche di automobili, nonché, sulla scia della popolarità di Splinter Cell, un discreto assortimento di radar, scanner, visori notturni e trappole varie.

4 Yeti Sports

Sviluppatore: Chris Hilgert
Uscita: Autunno 2004



Quella che sto per raccontarvi è una storia che potrebbe appartenere agli albori della storia dei videogiochi, se non fosse che, al contrario, si tratta di eventi recentissimi. Nel dicembre del 2003 fa la sua comparsa online uno dei classici giochini da ufficio, uno di quelli tanto utili durante i tempi morti lavorativi (e anche durante quelli vivi, ma è uguale). La realizzazione è decisamente sopra la media, ma questo non è certo la cosa più importante. Il fattore critico per la diffusione a macchia d'olio di questo gioco è una combinazione di gameplay intuitivo e geniale e della simpatia dei due protagonisti: un pinguino e uno yeti. La vicenda, davvero commovente, è questa: il povero pinguino vorrebbe andarsene versi i paesi caldi come tutti i suoi colleghi, ma c'è un problema. Come tutti i bambini in ascolto sapranno, i pinguini non possono volare... non convenzionalmente, almeno. Infatti il buon yeti, nobile d'animo, si offre di aiutare il piccolo pinguino: lo manderà al caldo colpendolo molto forte con una clava nodosa. Tutto il mondo è impazzito per questo misto di brutalità scherzosa e la mania si è sparsa a macchia d'olio, tanto che sono usciti, dopo pochi mesi, altri giochi con gli stessi protagonisti. Lo scopo è sempre lo stesso, manovrare lo yeti per "aiutare" il pinguino. Il meccanismo di gioco è di volta in volta differente, ma ciò che resta invariato è che il pinguino viene fatto volare attraverso le tecniche meno ortodosse. In un caso i pinguini devono essere colpiti con delle palle di neve al volo e fatti schiantare contro la parete di un iceberg su cui è dipinto un bersaglio (non si capisce bene cosa c'entri col volo, ma va bene lo stesso). Nel terzo gioco il pinguino viene afferrato per i piedi e lanciato in verticale tra due pareti di ghiaccio con lo scopo di farlo rimbalzare opportunamente in modo da farlo arrivare il più in alto possibile. Il quarto dei giochi disponibili gratuitamente online (www.yeti-games.com) è più complesso, forse l'antesignano di una distribuzione "seria". Il pinguino deve stavolta avvalersi dell'aiuto congiunto dello yeti e dei gabbiani. Il primo lo lancia in aria con un'altalena, i secondi lo afferrano al volo e lo trasportano per un tratto, perdendo progressivamente le forze e, alla fine, lasciandolo andare. Il fenomeno ha assunto una portata tale che la JoWooD ha manifestato interesse per il titolo, proponendo la pubblicazione di una compilation di mini giochi basati sullo stesso stravagante concept. Dubito che questa pubblicazione passerà alla storia come un blockbuster, ma comunque il fenomeno che sta alla base della diffusione di un prodotto come questo è di estremo interesse. Uno dei tanti giochi in Flash che popolano la rete che diventa un titolo "ufficiale" è un precedente illustre, che potrebbe spronare altri programmatori ignoti ma talentuosi a cimentarsi con un progetto del genere.

HOT SPOT

È un gioco che proviene dal "basso" e che è stato spinto verso il successo da un consenso spontaneo. Incoronato per acclamazione.

5 Icehockey Manager

Sviluppatore: Greencode
Uscita: Settembre 2004

Per finire la carrellata dei coming soon di JoWood presentiamo un titolo che dubito troverà schiere di appassionati nel nostro Paese, più per l'argomento trattato che non per il gioco in sé. La press release, infatti, annuncia trionfalmente "gestisci e allena il tuo team di hockey preferito!": a costo di passare per "alienato" devo ammettere di non avere affatto un team di hockey preferito e che, con ogni probabilità, gestire una squadra di freccette mi regalerebbe altrettante soddisfazioni. Veniamo comunque al gioco, i cui meriti tecnici potrebbero farci soprassedere sul nostro disinteresse per la disciplina trattata. IM è un'interessante combinazione di manageriale e di gestionale, un po' come quel Managerzone di cui abbiamo parlato il numero scorso. Nei duplici panni di allenatore e di manager dovrete condurre la vostra compagine al successo. Potrete selezionare tattica e programma di allenamento della squadra, nonché presentarla ai media; potrete inoltre concludere ingaggi, ampliare le vostre strutture, stipulare accordi di sponsorship, gestire il budget della squadra e così via. Le partite dei vostri pupilli, inoltre, saranno tutte calcolate in tempo reale dalla CPU, consentendovi di gustare le prodezze del bomber di recente acquisizione come se foste davanti alla TV, anche grazie a una resa tecnica di alto livello. È prevista anche la possibilità di multiplayer fino a quattro giocatori su uno stesso PC o in LAN.

6 Silent Storm

Sviluppatore: Interno
Uscita: Estate 2004

È con profonda commozione che annuncio l'avvento di un moderno esponente di un genere di titoli che amo alla follia e che, malauguratamente, non sembra incontrare il favore degli sviluppatori: gli strategici a turni. Mi rendo conto di rischiare di passare per un nostalgico o per uno stravagante, ma ho un amore viscerale per questi titoli. Sarà forse perché giocando agli RTS finisce che vince il più rapido con la tastiera e che di strategia si sta parlando, non di Chopin. Comunque, a prescindere dal suo effettivo valore, saluto radioso questo Silent Storm. Come ho anticipato, si tratta di uno strategico a turni (come gli scacchi, se ci pensate) che vi vedrà al comando di una squadra di sabotatori mercenari, selezionabili da oltre 30 differenti corpi speciali. Il tutto è reso ancora più interessante da diversi elementi ruolistici, in grado di aumentare l'appeal di questo titolo. Le immagini mostrano una realizzazione di assoluto rilievo, e il fatto che ogni elemento dello scenario possa essere distrutto aumenta considerevolmente il tasso di spettacolarità di un genere altrimenti piuttosto avaro di simili soddisfazioni.

1 Shellshock: Nam '67

Sviluppatore: Interno
Uscita: Imminente

Una delle guerre più dure, sporche e devastanti dello scorso secolo sta per rivivere in questo nuovo FPS targato Eidos. Stiamo parlando del conflitto vietnamita, che "rivivrà" in tutta la sua cruda e realistica verità grazie a Shellshock: Nam'67. Il gioco ci metterà nei panni di uno dei molti soldati americani alle prese con i guerriglieri Vietcong e offrirà l'occasione di rivivere, attraverso una ricostruzione storicamente perfetta, gli ambienti e le situazioni di quel conflitto. Caratteristiche peculiari, oltre alla già citata accuratezza storica, che si ripercuote ovviamente sulle armi disponibili e sulle tattiche utilizzate dall'IA nemica, saranno la possibilità di affrontare diversi tipi di missioni e di ricevere ferite di vario genere che limiteranno e modificheranno le opportunità del personaggio senza per questo determinarne automaticamente la sconfitta.

2 Imperial Glory

Sviluppatore: Pyro Studios
Uscita: Inizio 2005

Dal piuttosto laconico paniere di casa Eidos di quest'anno (diciamocelo, questo marchio ci ha sempre abituato a molto di più di quanto visto a questo E3 2004...) spicca sicuramente il prossimo titolo targato Pyro Studios. La casa di sviluppo resa celebre dalla saga di Commandos ci propone nuovamente un titolo strategico ad ambientazione storica, un po' come fece l'anno scorso con Pretorians. Questa volta però il tema non è certo la Roma antica... i riflettori si accenderanno, infatti, su un più vicino e preoccupante XIX secolo. Imperial Glory si presenta come un RTS dalle caratteristiche piuttosto variegate. Sarà infatti diviso in due diverse modalità di gioco: da una parte troviamo il combattimento puro su una delle oltre 50 mappe, dall'altra una simulazione politico-economica. Da segnalare la modalità multiplayer, che offrirà sicuramente agli appassionati del genere uno stimolo in più per affinare strategie e tecniche di attacco e difesa. Imperial Glory vedrà la luce non prima dell'inizio del prossimo anno: lasciate la vostra uniforme da ufficiale austro-ungarico sotto naftalina, insomma, non è ancora tempo di rivivere i fasti delle grandi guerre del passato...

EA

1 Black & White 2

Sviluppatore: Lionhead Studios
Uscita: Inverno 2004

Black & White 2 è un titolo di cui non è semplice parlare, per una serie di ottime ragioni. Innanzitutto è il seguito di un gioco che, lungi dall'essere perfetto, aveva l'indubbio merito di essere un prodotto innovativo e di grande suggestione. L'autore di questo secondo capitolo, che si preannuncia come un capolavoro, è un signore cui tutti noi giocatori dobbiamo molto, Peter Molyneux, padre, tra gli altri, dell'imminente The Movies. Infine, le aspettative della comunità mondiale di videogiocatori sono alle stelle, tenute costantemente sotto pressione dallo stillicidio di screenshot, filmati e indiscrezioni fatti abilmente trapelare da mesi a questa parte. Un gioco su cui è già stato detto e scritto molto, ma credo non sarà un problema riassumere qui, in poche righe, gli elementi salienti di questo attesissimo titolo.

Black & White 2 altro non è che una sorta di simulatore di divinità. Il giocatore dovrà infatti vestire i panni di un dio pagano (mi viene da pensare allo Zeus di Pollon, ma questa è una mia psicosi personale, andate pure avanti con la lettura...) e curare una propria comunità di fedeli, difendendola da popolazioni ostili e miscredenti (nel senso che, scioccamente, venereranno un altro dio). Naturalmente avrete la possibilità di decidere se attenervi all'iconografica classica del dio buono (molto insidioso scrivere questo tipo di articoli senza incappare in equivoci come questo...) o del dio malvagio. La scelta non sarà meramente ideologica, ma avrà una serie di riflessi piuttosto profondi sul gioco. Nel caso in cui vogliate essere benevoli (ecco l'espressione che mi avrebbe salvato due righe fa) il vostro scopo sarà di far progredire la vostra comunità e di difenderla, mentre nel caso in cui preferiate il lato oscuro la vostra principale occupazione sarà fare danni. Il paesaggio si adatterà al vostro allineamento, diventando ora pieno di fiorellini, ora brullo e desolato.

Avrete a disposizione anche una Creatura, che avete allevato sin dall'infanzia, e che sarà una sorta di emissario tangibile (molto tangibile, date le dimensioni) della vostra divina volontà. Anche il vostro "pet" gigante avrà un aspetto personalizzabile e dipendente dalla vostra indole. Sarà a tutti gli effetti una sorta di Tamagotchi ormonato, che dovrete allevare ed educare e che potrà apprendere nuove abilità.
Per il resto B&W 2 ha la struttura di uno strategico in tempo reale in cui però il vostro carattere di divinità gioca un ruolo fondamentale. Il fatto di avere una creatura enorme alle vostre dipendenze potrà, ad esempio, rendervi la vita più facile in caso di assedio o per aver ragione delle truppe avversarie.

D'altra parte se non aveste dei poteri speciali a che titolo vi chiamereste dio? Il giocatore potrà quindi esibirsi in coreografici terremoti, eruzioni vulcaniche e negli immancabili fulmini, come vuole la tradizione.
Un titolo di estremo interesse che, dopo una sfibrante attesa, sembra essere finalmente sulla linea di arrivo.

HOT SPOT

B&W2 promette di risolvere tutti i problemucci del predecessore e di stupirci con un gameplay rivoluzionario... e poi c'è lo zampino di Peter..

2 Armies of Exigo

Sviluppatore: Black Hole Entertainment
Uscita: Autunno 2004

Armies of Exigo potrebbe, a una prima occhiata, sembrare un comune strategico in tempo reale. In realtà possiede un paio di caratteristiche che potrebbero farlo spiccare dalla massa dei concorrenti. L'ambientazione è un classico del genere fantasy medievale. Il giocatore deve mettersi di volta in volta alla testa di una delle tre fazioni disponibili (uomini, animali e creature oscure) e condurla alla vittoria su una misteriosa forza maligna uscita, letteralmente, dalle viscere della terra. La novità che potrebbe risultare rivoluzionaria è il fatto che, data la natura dell'avversario, le battaglie in tempo reale avverranno sia sulla superficie, come avviene comunemente, sia sottoterra, dove si nasconde il nemico. Ciò che più conta, però, è che i due ambienti non sono rigidamente divisi: durante ciascuno scontro potrete giocare su due livelli paralleli e comunicanti, ampliando così notevolmente il numero di strategie adottabili. È per esempio possibile trasferire truppe sotto terra per non essere visti, organizzare imboscate sbucando alle spalle del nemico, avere una comoda via di fuga da situazioni scottanti. Inoltre, grazie all'uso della magia, i giocatori potranno utilizzare il paesaggio come un'arma, scatenando sugli avversari valanghe, inondazioni ed eruzioni vulcaniche.

Il fatto di poter controllare e muovere sullo schermo armate di 200 unità alla volta rende bene la dimensione epica che gli scontri potranno assumere. Presente, come era lecito attendersi, una modalità online, forte di ben quattro tipologie di gioco differenti.

3 Catwoman

Sviluppatore: Interno
Uscita: Estate 2004

Il fenomeno dei tie-in non cessa mai di stupirmi (per i meno addentro il settore si tratta semplicemente di giochi basati su una pellicola cinematografica) e così, ridente e felice, mi preparo a vestire i panni di una bella fanciulla. No, non voglio fare il travestito... sto semplicemente parlando della trasposizione videoludica di Catwoman, interpretata al cinema dalla fantasmagorica Halle Berry. Il titolo si presenta come un classico action/adventure, in cui, nei panni della Donna Gatto, dovremo ripercorrere le gesta cinematografiche della protagonista. A parte la fedeltà alla trama, i punti di forza del gioco sono le abilità che Catwoman, proprio per la sua affinità col mondo dei felini, può vantare. Potrete quindi saltare e muovervi con grazia felina, raggiungere altezze o locazioni altrimenti inaccessibili e, naturalmente, utilizzare queste caratteristiche in combattimento, anche grazie alla frusta che vi porterete appresso. In conclusione vi lascio un solo dubbio: la protagonista è una tipa vestita di lattice nero da capo a piedi, armata di frusta e che, cito testualmente "gioca coi nemici, rendendoli inermi e spaventandoli a morte fino a sottometterli"... ma forse sono io che faccio cattivi pensieri.

THE GAMES machine

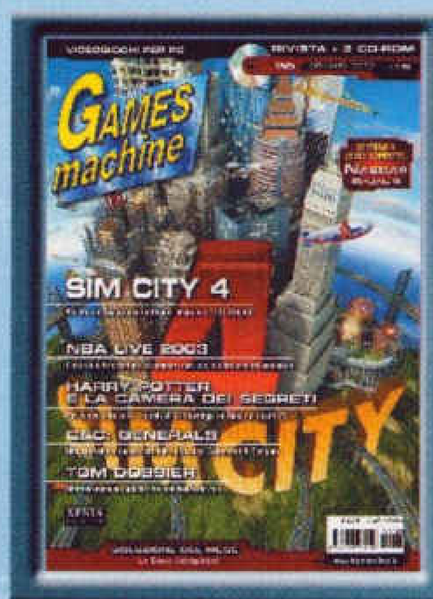
ARRETRATI

Gli arretrati di TGM (in versione cd-Rom o DVD) possono essere richiesti con versamento sul c/c postale
n° 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l. via dell'Annunciata 31 - 20121 - Milano, indicando nella causale il numero e la versione desiderata

Elenco completo su: www.tgmonline.it sezione arretrati

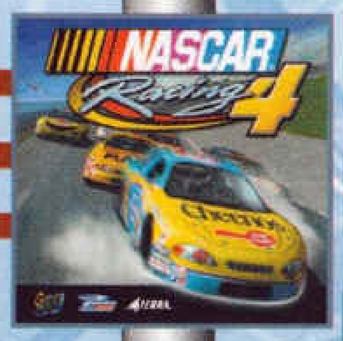
Per informazioni: tel. 02/878511

Il prezzo degli arretrati é pari al doppio del prezzo di copertina



TGM n° 165
Gennaio 2003

Gioco Completo
Nascar Racing 4



TGM n° 166
Febbraio 2003

Gioco Completo
Homeword Cataclysm

TGM n° 167
Marzo 2003

Gioco Completo
Project Eden

anche in versione **DVD**

TGM n° 169
Maggio 2003

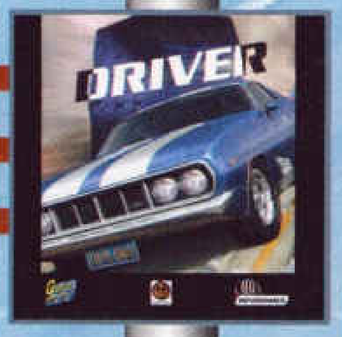
Gioco Completo
Throne of Darkness

anche in versione **DVD**

TGM n° 170
Giugno 2003

Gioco Completo
Driver

anche in versione **DVD**



TGM n° 171
Luglio 2003

Gioco Completo
Heavy Gear 2

anche in versione **DVD**

TGM n° 172
Agosto 2003

Gioco Completo
Dark Reign 2

anche in versione **DVD**

TGM n° 173
Settembre 2003

Gioco Completo
Ghost Recon

anche in versione **DVD**

TGM n° 174
Ottobre 2003

Gioco Completo
Desperados

anche in versione DVD

TGM n° 175
Novembre 2003

Gioco Completo
Syberia

anche in versione DVD

TGM n° 176
Dicembre 2003

Gioco Completo
Battle Realms

anche in versione DVD

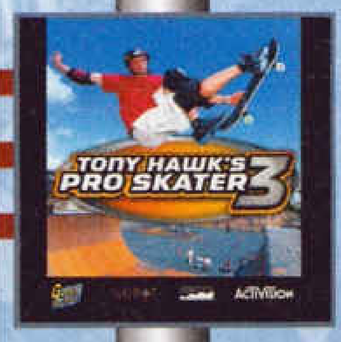
TGM n° 177
Speciale natale 2003

Gioco Completo
Aliens vs Predator 2

anche in versione DVD

TGM n° 178
Gennaio 2004

Gioco Completo
Tony Hawk's Pro Skater 3



anche in versione DVD

TGM n° 179
Febbario 2004

Gioco Completo
Blood Rayne

anche in versione DVD

TGM n° 180
Marzo 2004

Gioco Completo
Rainbow Six Rogue Spear Black Thorn

anche in versione DVD

TGM n° 181
Aprile 2004

Gioco Completo
Vampire The Masquerade Redemption

anche in versione DVD

TGM n° 182
Maggio 2004

Gioco Completo
Rally Trophy

anche in versione DVD

TGM n° 183
Giugno 2004

Gioco Completo
Star Trek Away Team

anche in versione DVD

4 The Lord of the Rings, The Battle for Middle-Earth

Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno 2004

Credo che a tutti gli spettatori dei film della trilogia di Jackson siano rimaste negli occhi le scene epiche delle battaglie tra il Bene e il Male ambientate nella Terra di Mezzo. I tie-in ispirati alla trilogia di Tolkien usciti sinora non avevano, tuttavia, mai consentito di sfogare le proprie velleità di comandante in capo di un esercito di orchi. Questa potrebbe essere la volta buona: The Battle for Middle-Earth è infatti uno strategico in tempo reale in cui il giocatore potrà scegliere la fazione preferita e cimentarsi nelle battaglie più epiche della trilogia. Saranno disponibili 35 missioni, da affrontare a capo delle forze della luce o di quelle dell'oscurità. La scelta di campo dovrà essere effettuata tenendo conto dei punti di forza e di debolezza di ciascuna delle due fazioni. Trattandosi di un RTS sarà presente anche una corposa sezione gestionale, che vi obbligherà a controllare e amministrare le risorse del vostro esercito.

Una delle novità introdotte in questo titolo è un sistema che vi consentirà di tenere sott'occhio il morale delle truppe, che reagiranno "umanamente" alle vicissitudini della battaglia. In un combattimento reale questo è un fattore fondamentale: se i vostri soldati saranno in superiorità numerica ne saranno esaltati, nel caso contrario li vedrete tremare di paura (non deve essere un bello spettacolo). La loro resa in combattimento sarà naturalmente influenzata da questi fattori. A fianco delle vostre schiere potrete vedere combattere i protagonisti del libro, ognuno fortemente caratterizzato.

Uno dei punti su cui gli sviluppatori hanno posto l'accento è il fatto che in questo titolo un intero mondo è stato portato alla vita: lo scenario, in altre parole, dovrebbe essere particolarmente curato e "vivo". Le fronde degli alberi si sposteranno a causa del vento e potrete vedere chiaramente il movimento delle onde e delle nuvole. Inoltre sarà possibile zoomare dentro e fuori dalla mappa selezionando il livello di dettaglio preferito per un agevole controllo delle vostre truppe.
I legami con la pellicola dovrebbero essere decisamente pesanti: potrete quindi prendere parte alla battaglia del Fosso di Helm e all'assedio di Minas Tirith, solo per citare due momenti topici dei film. Questo consente l'introduzione di elementi innovativi come la gestione di un assedio con un livello di realismo mai raggiunto in precedenza.
Gli sviluppatori assicurano di essere riusciti a bilanciare facilità d'uso e profondità nel gameplay, in modo da soddisfare i giocatori più esigenti e non scoraggiare i neofiti. Come per ogni strategico in tempo reale che si rispetti, sarà presente una sezione di gioco online, in grado di aumentare la longevità potenziale del titolo di parecchi punti.
Per finire una notazione tecnica: il motore grafico utilizzato per ricreare la complessità delle battaglie campali sarà lo stesso Sage visto in azione in Command & Conquer Generals, il che ci rallegra. Dalle immagini a nostra disposizione pare ci sia un sacco di roba sullo schermo da gestire contemporaneamente. Sarebbe triste se queste fiumane di truppe finissero con lo scattare in modo imbarazzante una volta in movimento...

HOT SPOT
Uno strategico in tempo reale in confezione extra-lusso in cui potrete comandare Gandalf in battaglia è una manna dal cielo per tutti gli appassionati.

5 The Sims 2

Sviluppatore: Maxis
Uscita: Autunno 2004

Dopo una lunga attesa, infinite voci e anticipazioni e una pletora di espansioni per il primo capitolo di The Sims, pare proprio che ci siamo. Il seguito del gioco più venduto della storia si appresta a fare la sua apparizione a livello mondiale. Non credo sia necessario spiegare quale sia il meccanismo di gioco del titolo originale, tanta è la sua fama; sarà opportuno, data anche l'esiguità dello spazio concessomi, concentrarsi sulle caratteristiche innovative di questo nuovo prodotto. La maggiore novità è semplice e al tempo stesso davvero rivoluzionaria: il vostro Sim, per il quale avete palpitato per notti intere, questa volta muore. Non fate quella faccia, è nell'ordine delle cose; in più, questo non significa affatto che la partita sia finita, né che i vostri sforzi siano stati profusi invano. I Sims, infatti, questa volta si riproducono, ma non solo: sono anche dotati di un "codice genetico" che fa sì che la loro progenie sia creata a loro immagine e somiglianza (non vi montate la testa, adesso, cari i miei demiurghi). Un The Sims più simulativo, in un certo senso, che propone cioè degli aspetti della vita innovativi su un PC ma assolutamente consueti per ciascuno di noi (oddio, io sono vivo e senza figli, che io sappia... ma ci siamo capiti lo stesso, no?). I vostri pupattoli dovranno poi essere allevati: non sarà sufficiente far accoppiare due genitori splendidi (anche caratterialmente) per avere un principino per figlio, ma dovrete anche educarlo. Un atteggiamento eccessivamente lassista, infatti, si tradurrà in un figlio infelice. Non è neppure detto che non sia esattamente quello che andate cercando: la bellezza del gioco, infatti, sta nella possibilità di avere un figlio teppista, se la cosa vi diverte, oppure di averne uno geniale... la scelta sta a voi.

Il fatto che l'aspetto del vostro Sim si rifletta nella sua discendenza consiglia di scegliere con accuratezza le fattezze del vostro alter ego. Niente di più facile grazie all'innovativo sistema "Create-a-Sim", che vi consente di personalizzare fino al minimo particolare il vostro "avatar". Nel caso in cui amiate alla follia i filmini familiari (e nessuno osi fraintendermi) potrete avvalervi delle nuove opzioni per la creazione dei filmati. Da provetti registi potrete decidere zoom, inquadrature e sceneggiatura per creare la vostra personale pellicola, un aspetto che aggiunge ulteriore spessore a un titolo di certo non scialbo.

Pare che da questo The Sims 2 ci sia da aspettarsi tutto quello che avete amato dal primo capitolo più una consistente dose di novità, in grado di influenzare pesantemente un gameplay che pareva talmente di successo da non richiedere alcuna messa a punto. Invece Maxis dimostra un grande acume commerciale, non accontentandosi di sfruttare la popolarità acquisita dal suo marchio ma ponendo le basi perché tale successo sia destinato a perpetrarsi negli anni. Finalmente una politica commerciale coraggiosa e intelligente.

HOT SPOT
È secondo capitolo di un videogioco che ha cambiato la storia del mondo videoludico e ancora vi chiedete perché vale la pena di aspettarlo a braccia aperte?

6 Battlefield 2

Sviluppatore: Digital Illusions CE
Uscita: Primavera 2005

Il franchise Battlefield ha riscosso un discreto successo con la sua ultima incarnazione, 1942, ambientata durante il Secondo Conflitto Mondiale. Battlefield 2, invece, ci permetterà di muoverci in uno scenario decisamente più moderno, quasi futuribile, che metterà il giocatore a confronto con scenari geopolitici di là da venire e con armamenti innovativi. Le fazioni in gioco sono tre: gli immancabili cowboy, l'esercito cinese e, sull'onda dell'attualità, un'armata formata dalle forze di tutto il Medio Oriente. Nel solco della tradizione si tratta anche in questo caso di un titolo votato esclusivamente al gioco online, ma, come vedremo, le sue caratteristiche non ci faranno rimpiangere la mancanza del classico story mode.

Iniziamo dagli aspetti più classici per uno shooter: personaggi e veicoli. Ogni unità avrà un set definito di caratteristiche che favorirà la creazione di team di attacco ben assortiti per disporre in ogni circostanza delle abilità necessarie. È stato implementato inoltre un sistema di crescita del proprio pupillo, un po' come potrebbe accadere in un MMORPG. Accumulando esperienza, infatti, il vostro personaggio salirà la gerarchia militare, sbloccando nuove armi ed equipaggiamenti. Sono invece presenti più di trenta diversi veicoli di cielo, di terra e di mare, tra i quali segnalerei elicotteri, caccia e mezzi da sbarco. Inoltre alcuni mezzi sono "personalizzabili" dai giocatori sulla base delle proprie abilità: il medico potrà trasformare un veicolo in ambulanza, per esempio.

Veniamo ora alle new entry di questa nuova versione. Partiamo col dire che gli scenari sono completamente distruttibili, una caratteristica non sconosciuta al genere. Questo però implica che ogni riparo, per quanto solido, non resisterà in eterno al fuoco avversario (cosa che, invece, avviene in BF1942), costringendovi a pianificare accuratamente ogni movimento. Per citare la press release per sopravvivere dovrete imparare la differenza tra avanzare non visti e avanzare al coperto. La dimensione massima degli scontri online incute un certo rispetto: fino a cento giocatori potranno combattere sulla stessa mappa, creando un volume di fuoco che non voglio neanche immaginare. Per gestire questa moltitudine di personaggi alcuni giocatori potranno ritirarsi dalla linea di fuoco per accedere al cosiddetto Commander Mode, ricoprendo così una funzione di coordinamento dei compagni di squadra. Non mi pare sia un ruolo così adrenalinico, ma forse mi sbaglio; in ogni modo si tratta di una novità che non può che rendere il prodotto più vario.

L'atavica questione delle dimensioni della mappa, ora eccessive ora insufficienti rispetto al numero di giocatori sul server, è stata brillantemente risolta. Il gioco adatta ogni livello (e altri parametri del gameplay, come il numero di veicoli disponibili, per esempio) al numero effettivo di utenti, garantendo in ogni circostanza un'azione serrata ma non caotica.

Un titolo di sicuro interesse per i fanatici del genere, che propone anche degli elementi innovativi di cui, francamente, si sentiva il bisogno.

HOT SPOT

Si preannuncia come lo shooter multiplayer online definitivo grazie alla qualità di sempre sommata al peso di innovazioni di sicuro interesse.

7 FIFA 2005

Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno 2004

I nostri lettori di lungo corso, magari anche affezionati di ConsoleMania, non ignorano le nostre preferenze in ambito calcistico. Beh, non ho ancora visto con i miei occhi questo ennesimo (il primo FIFA è del 1994, se non vado errato)(bravo, hai vinto un orsacchiotto di peluche di Sergio. ndToSo) parto di EA, ma Marco Auletta, che a Los Angeles ci è stato, ha riportato qualche impressione. Pare che anche un insospettabile come Marco abbia dovuto ammettere che questa potrebbe essere la volta buona: FIFA 2005 potrebbe essere effettivamente in grado di misurarsi alla pari con PES. Vediamo più nel dettaglio le caratteristiche di questa nuova versione...

Iniziamo con il consueto impatto delle licenze storicamente detenute da FIFA: non si può restare indifferenti a 350 squadre ufficiali e oltre 12.000 giocatori reali (da segnalare, inoltre, la presenza dei cori ufficiali delle principali tifoserie). Gli aspetti di maggiore interesse riguardano però il gameplay vero e proprio. Il sistema Off The Ball, già visto nella precedente edizione, verrà ritoccato, corretto e potenziato. Si tratta, come il nome potrebbe suggerire, della possibilità di scegliere se controllare il portatore di palla, come avviene tradizionalmente, o di muovere temporaneamente un giocatore senza il pallone tra i piedi, in modo da aumentare la possibilità di smarcarlo efficacemente, per esempio. Il tutto potrebbe risultare leggermente macchinoso, ma alla EA sono convinti di aver messo a punto il sistema in modo da renderlo di gran lunga più intuitivo rispetto alla versione 2004. Molta enfasi si è inoltre posta sul sistema di controllo tout court, con particolare attenzione alle giocate di prima, considerate, non a torno, un elemento fondamentale di un'azione di successo. Grazie alle migliorie apportate a questo aspetto del gameplay dovrebbe essere molto più intuitivo costruire giocate di prima e adottare uno stile di gioco più spettacolare.

Un altro aspetto di grande importanza nelle simulazioni calcistiche è la gestione delle visuali disponibili. In questo FIFA 2005 è stato introdotto un sistema dinamico in grado di riprodurre, stando alle dichiarazioni degli sviluppatori, il feeling di una diretta televisiva.

La profondità di gioco sembrerebbe essere garantita dalla presenza, accanto alla modalità arcade, di una sezione di gestione risorse semi-manageriale. Per condurre al successo la propria compagine sarà necessario, oltre a una buona padronanza della squadra in campo, un'oculata pianificazione manageriale.

Che sia la volta buona? Che avvenga il tanto sospirato sorpasso? Al recensore l'ardua sentenza.

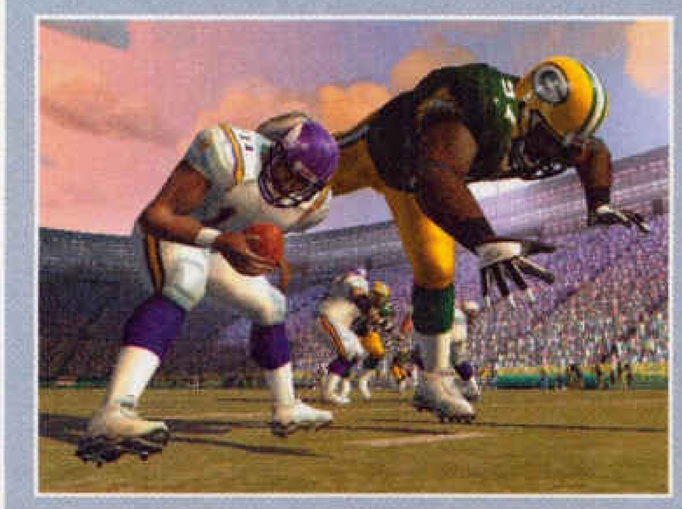
HOT SPOT

Potrebbe essere l'episodio che vede FIFA raggiungere vette simulative sinora concesse solo al re di tutti i giochi di calcio.

8 Madden NFL 2005

Sviluppatore: Interno
Uscita: Agosto 2004

Madden NFL 2005 è LA simulazione di football americano che, da tempo immemore, domina il genere. A onor del vero va detto che la qualità del prodotto è sempre stata molto alta, anche se la scarsa popolarità dello sport da noi non gli ha tributato grandi successi in termini di vendite. La versione 2005 introduce alcuni elementi di innovazione, specialmente nel comparto difensivo. Grazie a un buon tempismo sarà infatti possibile utilizzare alcuni tackle di particolare efficacia. Il sistema di controllo è in generale stato perfezionato, consentendo un gioco ancora più immersivo. Completano l'offerta un succulento storymode, la possibilità di determinare l'aspetto estetico dei vostri fan e la possibilità di disputare partite online.



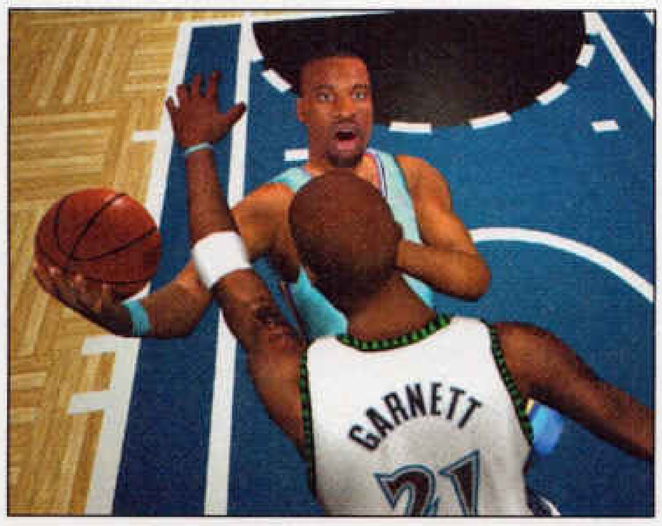
9 Tiger Woods PGA Tour 2005

Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno 2004

Nel novero degli sport popolari negli Stati Uniti ma che qui da noi non sono destinati a un grande successo di pubblico come poteva mancare il golf? Non poteva, ed ecco infatti un titolo dedicato al più carismatico dei campioni della disciplina, quel Tiger Woods che ha, probabilmente, fatto uscire dall'elitarismo il golf. Il gioco che gli è dedicato presenta una serie di caratteristiche di assoluto interesse per gli amanti di questo sport: oltre alle ormai classica modalità carriera e alla presenza di tutti i grandi assi di oggi e di ieri, Tiger Woods PGA Tour 2005 può vantare un editor di tracciati che, stando alla press release, dovrebbe mettere gli utenti in condizione di creare percorsi di incredibile difficoltà sui quali poi sfidare i campioni reali. Il sistema di personalizzazione delle caratteristiche somatiche del proprio personaggio, inoltre, dovrebbe essere estremamente flessibile, in modo da consentirvi la creazione di un alter ego brutto esattamente come siete dal vero. Completano l'offerta ben 14 percorsi, in grado di soddisfare anche il più fanatico golfista digitale...

10 NBA Live 2005

Sviluppatore: Interno
Uscita: Ottobre 2004



Sull'onda dell'evoluzione iniziata con l'episodio (espressione in generale impropria nel descrivere titoli di questo genere, ma nella fattispecie non saprei quale altro termine utilizzare) dello scorso anno, EA ripropone il concetto di Freestyle Control.
L'idea alla base è piuttosto semplice, e parte dalla constatazione che sia davvero difficile, tramite i sistemi di controllo tradizionali, restituire il feeling dato da un match di pallacanestro. Di qui l'esigenza di puntare tutto sul gioco freestyler ponendo al centro dell'attenzione i movimenti del giocatore per creare la migliore simulazione cestistica di sempre. In particolare sono state curate le fasi aeree del gioco: alley hop, tiri in sospensione e, naturalmente, le schiacciate. Il comparto grafico si annuncia di ottima qualità, come pure quello sonoro, grazie alla telecronaca dei più noti anchormen sportivi americani. Da segnalare, in chiusura, l'esistenza del cosiddetto "Dynasty Mode": una sorta di modalità gestionale che consentirà al giocatore di assumere il controllo di una squadra su un arco di tempo piuttosto lungo (25 stagioni) allo scopo di farla trionfare nel campionato NBA.

11 NHL 2005

Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno 2004

Immancabile, come del resto i titoli che abbiamo appena presentato, il simulatore di Hockey su ghiaccio della EA. Anche in questo caso siamo giunti ormai alla tredicesima edizione e, come di consueto, squadra che vince non si cambia, semmai si trucca per renderla più attraente. Le migliorie apportate questa volta sono essenzialmente due: il modello fisico che rappresenta la pattinata e il sistema Open Ice. Il primo è un tentativo di riprodurre con maggiore fedeltà la fisica di un giocatore che, avendo i pattini ai piedi, è dotato di un'inerzia particolare: di qui l'esigenza di farlo accelerare, curvare e frenare nel modo il più realistico possibile. Il secondo, al di là del nome pretenzioso, è un sistema che consente di manovrare anche i giocatori senza il "puck" (il disco) per creare triangolazioni e passaggi smarcanti. Presenti anche in questo caso una modalità manageriale e l'attenzione ai particolari (dalle divise dei giocatori alla telecronaca) che hanno reso celebre le produzioni di EA Sports.

1 Half-Life 2

Sviluppatore: Valve
Uscita: Estate 2004

La storia infinita sta per concludersi. Dopo dodici mesi di chiacchiere, indiscrezioni e codici rubati, uno dei sequel più attesi di sempre è finalmente in dirittura d'arrivo. Sono passati sei anni dall'uscita di Half-Life, FPS ad ambientazione fantascientifica che rivoluzionò il concetto stesso di sparatutto in soggettiva. All'adrenalina e alle atmosfere ansiogene di DooM, Half-Life riuscì ad abbinare una trama degna di questo nome, capace di immergere il giocatore in un mondo complesso e in forte debito con alcuni dei prodotti hollywoodiani più amati.
Black Mesa è un incubo che ritorna. Di nuovo nei panni del prode ricercatore Gordon Freeman ci confronteremo con un'orda di alieni e mostri assortiti da eliminare con forza e determinazione. Il tutto comincerà a bordo di un trenino... Già, come nel primo, indimenticabile Half-Life. Questa volta però Freeman non è diretto ai famigerati laboratori sotterranei, ma a City 17, una sorta di città fantasma infestata dagli alieni e situata in una zona imprecisata dell'Europa orientale. Una città grigia, semidistrutta, archetipo della classica metropoli post-nucleare, teatro perfetto per le nostre emozionanti avventure. Al di là di una trama più o meno interessante, ma certamente non originale, l'elemento che fin dalle prime indiscrezioni ha maggiormente incuriosito i tantissimi fan del titolo Valve è stato il comparto grafico, mosso da un promettentissimo engine proprietario, il Source. Chi non ha fantasticato almeno per un momento davanti agli screenshot e ai video rilasciati con parsimonia dalla software house statunitense in questi mesi? Un mondo reattivo, semplicemente vivo si erge attorno all'occhialuto Gordon. Superando lo stesso concetto di texture, i ragazzi della Valve hanno dato a ogni superficie una connotazione "materiale", sia nell'aspetto che nelle reazioni alle nostre sollecitazioni. E che dire della resa dei personaggi? Le espressioni dei volti possono contare su ben quaranta muscoli virtuali, soluzione che avvicina come non mai un individuo poligonale a un essere umano in carne e ossa. E quel che solletica maggiormente in prospettiva release è la relativa leggerezza dell'engine, che girerà, debitamente configurato, anche su sistemi non propriamente fantascientifici.

Non solo grafica, comunque. E ci mancherebbe! Il gameplay di Half-Life 2 sarà incommensurabilmente più maturo di quello del suo predecessore, tanto sarà ricco di situazioni diverse. Certo, alcuni punti di contatto resteranno, a partire dalla stessa natura di FPS spurio, inframmezzato da puzzle e situazioni più tipicamente action. La possibilità di condurre automezzi e affini (Halo docet) e un'intelligenza artificiale complessa e dalle reazioni variabili sono solo i cardini di un impianto del tutto rinnovato e promettente. L'unico interrogativo riguarda il multiplayer, sulla cui sorte alla Valve hanno deciso di mantenere il massimo riserbo. Chi vivrà vedrà. E speriamo sia la volta buona...

HOT SPOT

Dici Half-Life 2 e dici hype. I ritardi continui e le varie sventure capitate alla Valve hanno trasformato l'attesa per l'uscita di HL2 in una vera e propria Via Crucis. Sulla qualità del gioco non si discute, ma tutto questo bailamme non finirà per condizionare i giudizi di molti?

2 Fahrenheit

Sviluppatore: Quantic Dream
Uscita: Fine 2004

Cosa faremmo se ci svegliassimo una mattina e scoprissimo di aver assassinato una persona che nemmeno conosciamo, senza per giunta ricordare nulla dell'accaduto? A New York, nel bel mezzo di un freddissimo inverno, un fenomeno apparentemente inspiegabile trasforma persone del tutto normali in spietati assassini pronti a uccidere il primo sconosciuto incrociato per strada. Quale terribile verità si nasconde dietro questa infinita scia di sangue? Lucas Kane, suo malgrado, si ritrova implicato in questa torbida vicenda dopo aver ucciso un uomo. Ora non ricorda più nulla dell'omicidio, ma con la polizia alle calcagna cercherà in ogni modo di risalire alle cause dell'oscuro fenomeno che imperversa per la città. Avventura grafica dai connotati psicologici, Fahrenheit ci metterà nei panni di quattro personaggi, da Lucas all'ispettore Carla Valenti, ardita ed efficace scelta stilistica che ci consentirà di osservare la storia da prospettive diametralmente opposte. Come dire, cacciatore e preda...
Fahrenheit si reggerà su una corposa sezione investigativa, nella quale entreremo in contatto con decine di personaggi non giocanti per recuperare informazioni di vitale importanza. L'interazione con gli ambienti, lungi dall'apparire solo fittizia, modificherà realmente il corso della trama, dando all'esperienza di gioco un tono decisamente maturo e coinvolgente, ancor più accentuato dalla perfetta resa del mondo circostante, vivo come non mai e del tutto indipendente dalla nostra vicenda. Capiterà così di imbattersi in momenti di vita quotidiana apparentemente avulsi dalla trama del gioco, ma decisivi nel ricreare un pieno senso di veridicità. Un microcosmo assai simile a quanto visto in Shenmue, accostabile a Fahrenheit anche per la presenza dei Quick Time Events, prove di destrezza e velocità che porteranno il giocatore a premere determinati tasti in un preciso momento o nella sequenza corretta. L'aspetto più appariscente di Fahrenheit risiede nel validissimo comparto grafico, basato sull'engine proprietario ICE, capace di gestire al meglio ombre e luci complesse, e su un massiccio motion capture. Il taglio cinematografico del plot è poi ulteriormente sottolineato dalla scelta delle inquadrature, con molteplici telecamere utilizzabili a piacimento, che ci torneranno parecchio utili per tenere d'occhio azioni lontane dal campo visivo del nostro personaggio. Resta ancora qualche dubbio relativo all'interfaccia di gioco, definita rivoluzionaria ma fin troppo "console oriented", con molte fasi create ad hoc per gli stick analogici dei pad (azioni con intensità variabile). Staremo a vedere quello che succederà su PC. Una cosa è certa: cinema e videogame non sono mai stati così vicini...

HOT SPOT

Una storia inquietante quanto basta, un contesto dal fascino sinistro e decadente e una grafica sensazionale. Dobbiamo aggiungere altro?

3 Evil Genius

Sviluppatore: Elixir Studios
Uscita: Settembre 2004

E chi l'ha detto che dobbiamo stare sempre dalla parte dei buoni? Realizzato da Demis Hassabis, già creatore del controverso Republic, Evil Genius prende spunto dai film di 007 e Austin Powers per dare vita a uno strategico in tempo reale dalle atmosfere coloratissime e ironiche, nel quale vestiremo i panni di un cattivone deciso a costruire nel sottosuolo della sua splendida isola caraibica una tremenda arma, terribile minaccia per l'umanità. I buoni, capeggiati dal "bondiano" John Steel, tenteranno in tutti i modi di metterci i bastoni tra le ruote, ma noi potremo disporre di mille diavolerie, dalle trappole ai soldati geneticamente modificati, per respingerli. Un titolo spassosissimo che mostra una struttura strategica valida e matura, in forte debito con Dungeon Keeper, il capolavoro del maestro Molyneux.

4 Leisure Suit Larry

Sviluppatore: High Voltage Software
Uscita: Fine 2004

Nuovo episodio di una delle serie cult del mondo videoludico, iniziata nel lontano 1987, Leisure Suit Larry è un'avventura grafica dall'irresistibile gusto piccante e ricco di humour. Larry è uno studente, vive in un college, ama bere in compagnia e vorrebbe conquistare quante più ragazze possibile. Peccato che il Nostro non sia esattamente un Adone. Poco male! Uno show televisivo che si svolgerà nel campus gli permetterà di farsi conoscere a livello nazionale! Seguendo Larry nelle sue esilaranti disavventure universitarie vivremo una storia surreale in stile Animal House o American Pie, all'interno di venticinque diverse ambientazioni, sparse tra il college e la città. Nel corso del gioco dovremo imbastire relazioni con quindici ragazze, ricorrendo a dialoghi in tempo reale pieni di battutacce politicamente scorrette. In aggiunta, Larry potrà destreggiarsi in numerosi mini-giochi, ideale cornice di un prodotto frizzante e spassoso.

5 Men of Valor

Sviluppatore: 2015
Uscita: Ottobre 2004

Medal of Honor: Allied Assault non ha bisogno di presentazioni. Almeno fino all'uscita dell'ottimo Call of Duty, il titolo dei 2015 è stato il re incontrastato degli FPS ad ambientazione bellica, sia in singolo sia in multiplayer. È ora la volta di un degno successore, capace di rimettere in discussione il primato per il miglior shooter bellico sul mercato.
Ambientato nell'inferno della jungla vietnamita, Men of Valor abbandonerà la Seconda Guerra Mondiale di AA per immergere il giocatore nel più controverso e sanguinoso conflitto dell'era moderna. Nei panni di un marine ci ritroveremo a combattere in prima linea contro i vietcong in un teatro di guerra insidioso e infido. Il gioco baserà molto del suo appeal sull'iconografia classica della guerra in Vietnam, così come ci è stata tramandata da pellicole del calibro di Apocalypse Now et similia, riproducendo nel contempo alcuni eventi storici realmente accaduti. La ricostruzione storica non si ferma alle azioni, ma si estende anche alla perfetta realizzazione di armi, uniformi e mezzi militari, mettendo in mostra l'ormai proverbiale meticolosità dei 2015, sempre pronti a documentarsi su materiale d'epoca. Il gameplay, abbinato a un comparto grafico che promette effetti speciali a go-go, trasmetterà sensazioni forti e coinvolgenti, puntando tutto sull'immersione totale del giocatore nelle vicende narrate, con il valore aggiunto di mezzi speciali come barche ed elicotteri, vero toccasana per la varietà di un prodotto che non vuole fossilizzarsi su uno stereotipato "run and gun". A proposito, le missioni che ci attenderanno in single player spazieranno dalla messa in salvo di compagni catturati, al sabotaggio di postazioni nemiche, con una forte presenza di script a rendere il tutto più realistico e completo, per un totale stimato di oltre venti ore di gioco.
L'intelligenza artificiale delle nostre truppe e dei nemici potrà contare su una buona implementazione tattica, elemento che ci consentirà una discreta pianificazione delle singole azioni da svolgere, a metà strada tra un tactical shooter classico e un semplice FPS.
Dopo il grande successo di Allied Assault sui server di mezzo mondo, Men of Valor non poteva certo lasciare in secondo piano il multiplayer. Potremo così combattere online stando dalla parte degli americani o, in alternativa, spalleggiando i vietcong nelle più classiche modalità di gruppo.

HOT SPOT

Il gioco è stato creato dai 2015 e questo dovrebbe bastare come garanzia. Siamo sicuri che Men of Valor abbia tutte le carte in regola per bissare il successo dell'illustre predecessore.

6 Empire Earth 2

Sviluppatore: Mac Doc Software
Uscita: 2005

L'obiettivo non era dei più semplici. Uscito nel 2001, Empire Earth era un RTS di chiaro stampo Age of Empires, votato tuttavia alla completa copertura della storia dell'uomo, dall'età delle caverne al futuro fantascientifico. Insomma, un gioco maledettamente grande, addirittura sterminato, capace di tenerci davanti al monitor per giorni interi attraverso millenni di storia. Non un capolavoro (l'IA delle nostre truppe e l'interfaccia avrebbero meritato qualche attenzione in più), ma sicuramente uno degli strategici in tempo reale più interessanti e avvincenti degli ultimi anni.
Il tempo passa inesorabile e con esso l'attenzione degli utenti nei confronti di un determinato prodotto. Consci dello scarso appeal dell'espansione The Art of Conquest, pubblicata nel 2002, i Mac Doc hanno così deciso di mettere mano a un seguito del tutto nuovo, confidando in un altro memorabile colpaccio. Previsto per il 2005, Empire Earth 2 riparte dai fasti e dalla grandezza del suo predecessore, conducendoci per mano dall'alba della civiltà allo splendore tecnologico del futuro, attraverso diecimila anni di storia. Rispetto al primo episodio verranno inserite molte nuove unità, poteri, leader e bonus per ognuna delle quattordici civiltà disponibili. Città e territori assumeranno un ruolo attivo all'interno del gioco, soprattutto per quanto riguarda la gestione delle risorse. Proprio qui si annida una delle principali novità di Empire Earth 2: grazie al sistema Picture-in-Picture potremo mantenere in tempo reale un controllo distinto e continuo su varie regioni da noi controllate.

Aspettiamoci anche un'intelligenza artificiale migliorata, più dinamica e reattiva, in grado di adattare il proprio comportamento al valore e alle capacità delle unità controllate dal giocatore. Una grafica 3D ancor più convincente e ricca di nuovi effetti ambientali che condizioneranno il gameplay (neve, nebbia, ecc.) incornicia degnamente un prodotto che si preannuncia di valore assoluto. Come se non bastasse, Empire Earth 2 proporrà un multiplayer inedito e assai corposo. Il Crown System conferirà agli utenti che dimostreranno spiccate doti militari, economiche o culturali veri e propri premi-bonus, di durata limitata ma dalla potenza non indifferente. Una nuova mappa di pianificazione delle battaglie aiuterà i compagni di squadra a coordinare al meglio i propri sforzi e le proprie tattiche comuni, all'interno di nove modalità diverse, tra cui l'inedita Hot Spots (punti nevralgici dello scenario da conquistare e controllare). L'odore acre delle epiche battaglie di Empire Earth 2 comincia già a diffondersi nell'aria...

HOT SPOT
Solida strategia e uno sterminato scenario temporale. Saremo pure facili profeti, ma Empire Earth 2 si inserirà nel panorama RTS col cipiglio del condottiero, ancor più del suo predecessore.

7 F.E.A.R.

Sviluppatore: Monolith Productions
Uscita: 2005

Non è da tutti creare giochi del calibro di Alien Vs. Predator, No One Lives Forever e Tron 2.0. Forti di un background che altri si sognano, i Monolith sono attualmente al lavoro su un nuovo, ambizioso progetto, la cui natura è stata per la prima volta svelata al recente E3. F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon) è un FPS che ci immergerà in una storia inquietante e coinvolgente. Il gioco prende le mosse dall'infiltrazione di una forza paramilitare non identificata all'interno di un compound aerospaziale di proprietà del governo. Si decide così di inviare un gruppo di forze speciali per far luce sull'avvenimento, ma ben presto un misterioso segnale interrompe ogni comunicazione radio con i soldati. Quando il contatto viene ripristinato, la scena che si presenta agli occhi degli osservatori è raccapricciante: i militari sono stati letteralmente fatti a pezzi da una sconosciuta quanto terribile forza bruta. Solo un commando di esperti individui abituati a destreggiarsi in situazioni limite potrà occuparsi della faccenda. Come componenti di questo manipolo di valorosi, affronteremo la missione tentando in primis di risalire all'origine del segnale radio, primo tassello che ci condurrà all'eliminazione dei terribili invasori.

A metà strada tra Half-Life e un film horror, F.E.A.R. punterà gran parte della sua proposta su atmosfere claustrofobiche e situazioni da far accapponare la pelle. Un inquietante mondo pieno di cadaveri orrendamente straziati, flebili luci al neon, terrore percepibile a ogni passo e... una misteriosa bambina che vaga silenziosa per le stanze dell'edificio. Basterebbe questo, unito a qualche immagine del terrificante The Ring, per connotare al meglio un gioco che trasmette paura fin dal titolo. Simili accenni non possono che rendere evidente lo sforzo dei Monolith nel ricreare un'esperienza più vicina agli stilemi del cinema horror che non ai cliché tipici di uno sparatutto.
Tuttavia F.E.A.R. non è un film, e in quanto FPS permetterà al giocatore di impugnare virtualmente un numero elevatissimo di armi, sulla natura delle quali al momento non abbiamo ancora informazioni precise. Una cosa è certa: affronteremo anche fasi a mani nude, dove daremo

prova di agilità con calci volanti, pugni e altre acrobazie degne del miglior Bruce Lee. Senza contare l'ormai arcinoto Bullet Time, presente anche qui.
Con somma sorpresa di tutti, F.E.A.R. non è stato sviluppato sul LithTech, l'engine creato dagli stessi Monolith e utilizzato per tutti i loro lavori più significativi, ma su un motore grafico del tutto nuovo, ancora senza nome e in grado di sfruttare al meglio le DirectX9. Per la fisica dei corpi, invece, spazio al pluridecorato Havok 2. Manca ancora un anno alla release, ma siamo certi che nei prossimi mesi sentiremo ancora parlare di F.E.A.R., gioco troppo sconvolgente per passare inosservato...

HOT SPOT
L'esistenza del progetto F.E.A.R. è stata svelata in concomitanza con l'E3. Si sa quindi ancora poco di un prodotto che promette, come da titolo, paura a profusione. Garantisce Monolith. Mica gli ultimi arrivati...

8 Tribes: Vengeace

Sviluppatore: Irrational Games
Uscita: Seconda metà 2004

Impero e Tribù sono impegnati in una guerra senza quartiere per il dominio planetario. In un lontano mondo fantascientifico il nostro compito sarà quello di sbaragliare i nemici contando solo sulle nostre potenti armi. All'interno di vasti ambienti basati su una versione aggiornata dell'Unreal Engine (caverne, città abbandonate e via discorrendo), ci troveremo ad affrontare alcune classiche prove tipiche degli FPS in multiplayer, con la possibilità, tuttavia, di giocare anche da soli contro una nutrita schiera di bot. Caratteristica gustosa e marchio di fabbrica della serie Tribes sarà l'utilizzo da parte del giocatore di appariscenti jetpack coi quali spostarsi, determinanti per lo stile di gioco e per l'andamento delle singole partite. Quello che si presenta come un diretto rivale di Unreal Tournament 2004 consentirà a tutti i fraggatori online di disputare match con un ampio supporto fino a ventiquattro giocatori.

9 World of Warcraft

Sviluppatore: Blizzard
Uscita: Fine 2004

Warcraft è da anni un gigante indiscutibile del panorama dei giochi per PC. Oggi Blizzard decide di gettarsi a capofitto nel sempre più ricco mondo dei MMORPG con un prodotto che trae ispirazione dalle magiche atmosfere della celebre serie. World of Warcraft metterà così i giocatori nei panni dei principali personaggi della saga, suddivisi in otto razze e nove classi, facendoli interagire con un universo fantasy vastissimo e complesso, esplorabile in lungo e in largo e pieno di missioni e battaglie. Ogni giocatore potrà inoltre creare vere e proprie alleanze e gilde con gli altri utenti, con l'obiettivo ultimo di ottenere la supremazia sul mondo intero. Lungi dall'apparire un mondo statico, World of Warcraft verrà continuamente aggiornato e ampliato dai suoi programmatori, con tanto di nuove missioni, mostri sempre più impegnativi e territori vergini tutti da esplorare. Quello che si preannuncia come il MMORPG più vasto e completo di sempre è ora in fase di betatesting. Se tutto filerà per il meglio potremo provarlo entro la fine dell'anno.

E3 2004

1 DAoC Catacombs

Sviluppatore: Interno
Uscita: Dicembre 2004

Parlare di DAoC è sempre un po' complicato. Chi non si è mai avvicinato a uno dei MMORPG più giocati di sempre - e sicuramente al più longevo prodotto attualmente sul mercato dei mondi persistenti - potrebbe non intuire né la necessità dell'ennesima espansione a pagamento né il clamore suscitato dai suoi contenuti. Di contro, chi fa della propria esperienza di gioco nei reami di Hibernia, Avalon e Midgard una vera e propria vita alternativa, conosce già gran parte delle novità che stanno per essere introdotte e probabilmente legge questi annunci con l'occhio vigile per cogliere qualsiasi sfumatura, anche la più piccola, non ancora considerata. Nel caso di Catacombs, mi spiace dirlo, non ne troveranno granché perché la dovizia di dettagli con cui la Mythic ha riempito pagine e pagine di informative nel corso di questi mesi di sviluppo ha già detto tutto. Nel caso vi fosse mancato qualcosa, ecco però un costruttivo riassunto delle puntate precedenti. Catacombs è la terza espansione a pagamento, erede diretta di Shrouded Isles e della recentissima Trias Of Atlantis. A pagamento, perché queste ultime non vanno confuse con altre espansioni (tra cui Foundations e l'imminente New Frontier) che, insieme a un gigantesco numero di patch, aggiornano gratuitamente e con cadenza quasi mensile il gioco per tutti gli abbonati al servizio USA (purtroppo chi gioca a DAoC sui server italiani sa bene che da noi la situazione è stagnante da mesi e a parte Shrouded Isles nulla sembra muoversi...). Chiaramente le differenze tra un'espansione gratuita e una a pagamento sono evidenti, anche se lo sforzo di casa Mythic per rendere sempre più gradevole e appassionante il proprio mondo fa di tutto per diminuire questa differenza: nel caso di DAoC una nuova espansione da acquistare in negozio implica spesso almeno una nuova porzione di mondo, nuove razze o nuove classi e magari qualche ritocco per il motore grafico. Bene, Catacombs offrirà più o meno tutto questo e anche qualcosa di più. Si comincia con la modifica più evidente: l'estetica di personaggi e nemici. Nate originariamente con il motore grafico 2002 e quasi per nulla migliorate dai precedenti upgrade, finalmente le facce e le armature dei nostri avatar beneficeranno di un netto restyling di cui potete rendervi conto semplicemente guardando le foto qui a corredo, che paragonano nuovi e vecchi modelli. Oltre all'aspetto, Catacombs aggiunge anche sostanza: una nuova città sotterranea e una nuova classe per ognuno dei tre regni sono le caratteristiche "espansive" dell'addon. Pregevole caratteristica di questo nuovo add on è la possibilità di visitare dei dungeon "prenotandoli" (un po' come si fa con i campi da calcetto o con quelli da tennis), per partecipare in tranquillità ad avventure senza lo stress di altri gruppi nelle vicinanze. C'è abbastanza per iniziare a sentire l'acquolina? Beh, nel frattempo avrete di che consolarvi con tutto quanto aggiunto di recente e con quello che sicuramente arriverà da qui a dicembre...

MYTHIC ENTERTAINMENT

HOT SPOT

DAoC è da sempre uno dei riferimenti più importanti nel panorama dei MMORPG e le novità presentate da Mythic portano spesso vere e proprie rivoluzioni per gli appassionati del genere...

1 Flat-Out

Sviluppatore: Bugbear
Uscita: Autunno 2004

Flat-Out, creato dai finlandesi Bugbear (gli stessi dell'ottimo Rally Trophy), è un gioco di corse davvero interessante sotto ogni punto di vista. Dimentichiamoci piste "normali" e splendidi bolidi dalle livree immacolate. Qui, a darsi battaglia su piste di fortuna, saranno vecchi rottami scassati, disastri a quattro ruote provenienti dal passato, in puro stile demolition derby. Già, Flat-Out racchiude in sé tutto lo spirito delle corse amatoriali americane, quelle disputate a bordo di vecchie Ford o Chevrolet su sterrati persi nelle grandi campagne del Midwest, dove l'ammaccatura, la perdita di paraurti o il ribaltamento clamoroso sono eventi del tutto normali.
Il gioco presenterà un totale di quarantacinque piste diverse, per la maggior parte su sterrato (non mancheranno tracciati su asfalto, come ovali in stile NASCAR), con l'aggiunta di una difficile prova su neve, particolarmente cara ai nordici programmatori. Al momento non ci è dato di sapere quante tipologie di gara saranno implementate nel gioco, ma a un classico "gran premio" immaginiamo si affiancheranno prove a tempo e veri demolition derby nei quali faremo a pezzi i catorci degli avversari, in un tripudio di distruzione.

A proposito di catorci. Come facilmente intuibile, nessuna casa automobilistica ha concesso modelli in licenza per questo gioco. Del resto, vedere le proprie auto coinvolte in incidenti potenzialmente mortali e fatte a pezzi da piloti forsennati non è esattamente il massimo in fatto di marketing. Poco male. I Bugbear hanno introdotto sedici modelli di fantasia, ispirati nella maggior parte dei casi a classiche muscle car americane degli anni Settanta, quelle, per intenderci, che hanno animato decine e decine di film e telefilm d'azione. Ogni singolo modello sarà poi personalizzabile a piacimento dal giocatore, dalla livrea al tuning più spinto, con l'obiettivo di creare il mostro definitivo, l'auto imbattibile che tutti invidieranno. Un demolition derby come si deve, quasi esclusivamente basato sul sadomasochistico piacere della distruzione indiscriminata, non può non contare su un modello dei danni di valore assoluto. E infatti la software house finlandese ha messo in gioco deformazioni

a go-go, che interesseranno ogni singola componente delle auto. Parafanghi, cofani, parabrezza, portiere. Tutto, ma proprio tutto, sarà "distruggibile", elemento questo che potrà indurci a cercare l'incidente per il solo gusto di vedere l'effetto che fa.
Il ricorso a un modello fisico assai simile all'Havok ha permesso ai Bugbear di introdurre la bellezza di oltre tremila elementi mobili all'interno degli scenari, ognuno dei quali sarà, manco a dirlo, deformabile. Tanto per capirci, le barriere di pneumatici ai lati delle piste saranno composte da singole gomme, spostabili indipendentemente le une dalle altre in caso di collisione. Non male, eh? Previsto un multiplayer online con supporto fino a otto giocatori.

HOT SPOT

I giochi di macchine così ci hanno sempre divertito. Se a questo aggiungiamo un modello dei danni e una fisica dei mezzi che si preannunciano da urlo, il nostro piede destro comincerà a scalpitare in cerca di un acceleratore...

2 Starsky & Hutch 2

Sviluppatore: Mind's Eye
Uscita: Estate 2004

Uscito un annetto fa, in concomitanza con la trasposizione cinematografica del celebre telefilm degli anni Settanta, Starsky & Hutch non ci ha fatto certo strabuzzare gli occhi, rivelandosi un gioco leggerino e graficamente molto al di sotto degli standard attuali. Nonostante tutto, il primo episodio videoludico del duo poliziesco più tamarro della TV è riuscito nell'impresa di apparire a tratti divertente, mischiando azione e guida tipicamente arcade in una formula non certo originale ma sempre accattivante. Un tipico blockbuster che alla Empire hanno voluto replicare, con un secondo episodio ambientato all'interno di due vaste città (Neon City e Bay City) e strutturato su una modalità Storia particolarmente "televisiva", dove fasi a piedi, sparatorie e folli corse in macchina si alterneranno freneticamente per la gioia del giocatore. La vecchia Ford bianca e rossa è pronta a scendere nuovamente per strada. Criminali, tremate!

3 Starship Troopers

Sviluppatore: Strangelite
Uscita: 2005

Ispirato all'omonimo film diretto da Paul Verhoeven, una delle pellicole fantascientifiche più originali degli ultimi anni, Starship Troopers è un action-sparatutto che ci catapulterà in un mondo extraterrestre pieno zeppo di creature mostruose simili a enormi insetti. Chi ha apprezzato il film ritroverà nel gioco la stessa adrenalina, le stesse ambientazioni e lo stesso humour nero, con in più scene, situazioni, mostri e armi del tutto inediti. Dopo aver assistito negli anni scorsi a tie-in di Starship Troopers decisamente mediocri, confidiamo ora nel titolo Empire, forte di una grafica che promette bene, basata su un engine proprietario capace di gestire luci dinamiche e su un modello fisico dotato di una completa implementazione ragdoll. Ancora un annetto e tutti i fan di Verhoeven saranno accontentati. Questo, almeno, è quello che ci auguriamo.

1 Tabula Rasa

Sviluppatore: Destination Games
Uscita: 2005

Richard Garriott è uno di quei nomi che i giocatori di lungo corso ricordano come leggendario, ma che qualcuno può confondere se a esso non si accosta il suo ancora più conosciuto soprannome. Eh sì, perché sotto le spoglie di Lord British, Garriott è stato per decenni interi il cuore pulsante dei giochi di ruolo in versione videoludica, con la lunga epopea di Ultima prima e con l'incredibile innovazione portata da Ultima Online (vero padre fondatore del genere MMORPG) poi. Ebbene, se da qualche tempo a questa parte il mitologico Lord British non si epifanizza più, è perché sta lavorando a un nuovo progetto: insieme al suo più recente team di sviluppo, i Destination Games, e all'amico di

sempre Starr Long (creatore materiale di UOL) sta preparandosi a fare... Tabula Rasa. In ogni senso.
Sotto questo nome Garriott e i suoi, grazie anche al supporto di una società come la NCSoft che negli ultimi anni si è trasformata da geniale azienda coreana a vera e propria multinazionale del divertimento online, sta cucinando un MMORPG dalla ricetta assolutamente innovativa, persino scorgendone i pochi ingredienti trapelati fino a questo momento. Ancora non ci è dato sapere molto a riguardo, ma quel poco lascia sicuramente ben sperare: si sa, ad esempio, che Lord British ha affermato più volte di voler concepire un titolo esente dalle cosiddette routine di gioco (quindi con serie di azioni da ripetere all'infinito, mostri da sconfiggere a ripetizione e via dicendo). È risaputo che

un punto saldo della sua interpretazione di vita parallela prevede la possibilità, in qualsiasi momento, di percorrere una nuova e diversa attività, lasciando così libero l'utente di sperimentare e scegliere qualsivoglia lavoro, classe o esperienza di gioco possibile. Queste sono solo un paio delle caratteristiche di cui godrà sicuramente Tabula Rasa. Altro indizio fondamentale è l'ambientazione, definita fantascientifica (avete letto bene, non saltate dalle sedie: il padre degli RPG medievali per eccellenza si è dato allo SCI-FI...) e condita da elementi stravaganti all'apparenza, come i combattimenti basati su arti marziali più o meno note. Si sa anche che, di certo, ogni giocatore partirà possedendo una propria dimora che potrà essere visitata e migliorata strada facendo. Si potranno utilizzare dei teletrasporti per raggiungere velocemente amici e compagni di gioco, si potrà comunicare con loro utilizzando anche un sistema vocale integrato...
Ammiratori di Ultima e appassionati di MMORPG, siete stati avvisati: il Lord sta per tornare!

HOT SPOT
Sviluppato dal padre di Ultima, Tabula Rasa promette di rivoluzionare il genere dei MMORPG sotto ogni punto di vista.

E3 2004

2 Guild Wars

Sviluppatore: ArenaNet
Uscita: Fine 2004

Altra nuova proposta del colosso coreano del divertimento online sarà Guild Wars. Primo titolo lasciato alle cure del neonato team di sviluppo ArenaNet, nel quale hanno trovato rifugio alcuni programmatori responsabili in passato di titoli come Starcraft, Diablo, Warcraft e della piattaforma di gioco Battle.Net, Guild Wars tenterà un nuovo e diverso approccio al mondo dei giochi di ruolo online. L'idea è quella di attingere al genere Action/RPG (e visti i precedenti del team non sembra neanche una scelta così stravagante), introducendo però delle opzioni di gioco uniche per il genere, intuibili facil-

mente dal nome stesso del progetto. Guild Wars dovrebbe avere proprio nella cooperazione e nella competizione il suo punto di forza: costruire una gilda e partecipare a tornei e ladder, così come sfidare altri gruppi, sarà sicuramente il fulcro dell'azione, grazie anche a un sistema di evoluzione dei personaggi non ancora svelato nel dettaglio ma che promette di mettere al centro più l'abilità del giocatore che non le ore di gioco spese a "livellare".
Questo non escluderà certo la possibilità di esprimersi in solitaria, ma di sicuro la vita di squadra sarà il pane quotidiano per chi affronterà l'universo di Guild Wars. Il titolo targato ArenaNet, per stessa ammissione dei programmatori, non va considerato un semplice MMORPG. Guild Wars rientrerà, infatti, nel genere dei CORPG: Competitive Online RPG. A differenziare i due generi c'è ad esempio il mondo stesso, che sarà unico e diviso in aree ben riconoscibili ma non sarà popolato in ogni momento da tutti i giocatori presenti. Attivando una quest o una missione, dicono gli sviluppatori, si accederà ad una propria copia perso-

nale delle aree da affrontare, eliminando così l'intralcio di altri gruppi impegnati nello stesso compito. I giocatori potranno esplorare ogni palmo del mondo oppure teleportarsi istantaneamente in qualsiasi luogo sicuro (città e avamposti) già visitato in precedenza: l'intenzione, insomma, è quella di tagliare sia i tempi morti sia le interazioni tra giocatori non strettamente legate al combattimento vero e proprio. Un modo per sintetizzare ancora di più l'aspetto adrenalinico del titolo, magari a discapito di qualche caratteristica tipica dei MMORPG. Guild Wars, insomma, sarà un modo meno profondo e complicato di vedere il gioco online.

HOT SPOT
Coinvolge programmatori fuoriusciti dalla Blizzard e propone un sistema di gioco Online più improntato all'azione e al combattimento, eliminando le lungaggini di molti MMORPG.

1 Richard Burns Rally

Sviluppatore: Warthog
Uscita: Estate 2004

Ci sono cose che la nostra piccola mente non può prevedere. Richard Burns, talentuoso pilota di rally britannico, campione del mondo 2001, è stato costretto lo scorso anno a un forzato ritiro. Un tumore al cervello lo ha colpito nel momento più fulgido della sua carriera, quando era a caccia del secondo titolo iridato. Non ci resta che fare un grosso in bocca al lupo a un ragazzo che in pochi anni ha dato tanto al rallismo mondiale, sperando di rivederlo presto sulle piste di tutto il mondo. Al momento, l'unico modo per ammirarlo nuovamente al volante di una WRC è giocando col videogame che porta il suo nome, il cui sviluppo è cominciato evidentemente prima della terribile notizia.
Presentato come il rivale principale di Colin McRae Rally, il titolo Warthog si è distinto fin dai primi comunicati stampa per un afflato simulativo che, diciamoci la verità, è sempre mancato al titolone di casa Codemasters. Richard Burns Rally spingerà l'esperienza rallistica per PC verso confini mai toccati prima, e le caratteristiche del gioco non fanno che rafforzare questa convinzione.
Tanto per cominciare, l'odiato pernone centrale che ha sempre contraddistinto le reazioni fisiche delle auto in Colin McRae Rally sarà sostituito da un modello del tutto nuovo, capace di calcolare in tempo reale l'apporto di ogni singolo pneumatico. Il rigore simulativo non si ferma qui, ma si estende anche alle reazioni di altre componenti della vettura, dalle sospensioni, al cambio, al motore. In tal modo anche le reazioni alle varie tipologie di superficie (sterrato, asfalto o ghiaccio) trasmetteranno sensazioni fortemente realistiche, a beneficio di un'esperienza di guida che non possiamo certo definire piatta.
Il gioco, oltre alla presenza ufficiale di Richard Burns, offre su licenza anche otto modelli di auto, capitanate dalla Subaru Impreza con la quale l'inglese vinse il titolo mondiale. Ognuno dei veicoli sarà dotato di una realistica implementazione dei danni. Tanto per stare in tema di licenze, anche le piste presenti, oltre trenta,

potranno contare sull'investitura ufficiale da parte dei veri organizzatori, elemento che contribuirà non poco a creare un'atmosfera da mondiale.
La realizzazione grafica di Richard Burns Rally lascia letteralmente a bocca aperta e introduce elementi assolutamente inediti per il genere. Condizioni meteo dinamiche, animazioni a bordo pista (spettatori, commissari ed elicotteri che ci aiuteranno in caso di incidente) e decine di oggetti vivacizzeranno le nostre prove speciali. Forse Codemasters deve cominciare a preoccuparsi. L'erede dello scozzese volante sta mordendo il freno. Ancora poche settimane e conosceremo il nome del vincitore.

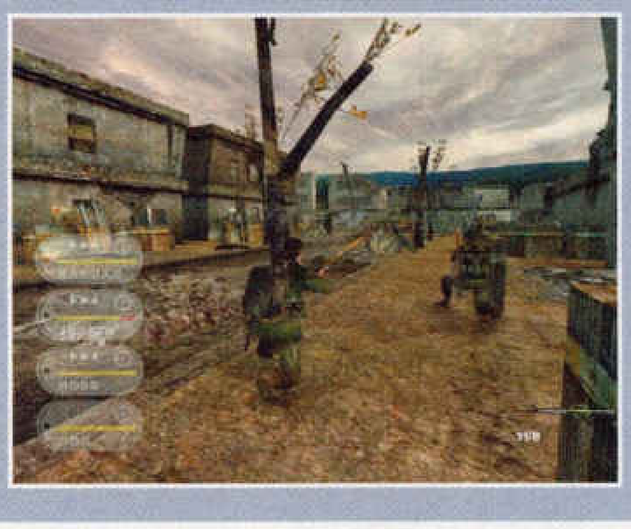
HOT SPOT

Un realismo mai visto prima e una grafica da urlo. Sono queste le caratteristiche potenzialmente vincenti di Richard Burns Rally. Colin McRae comincia a guardarsi nervosamente alle spalle...

2 Conflict: Vietnam

Sviluppatore: Pivotal Games
Uscita: Settembre 2004

Dopo i validi Conflict: Desert Storm e Conflict: Desert Storm 2, la serie bellica di SCi arriva al terzo episodio, ambientato nella terribile jungla vietnamita. Come i predecessori, Vietnam è uno shooter tattico in terza persona dalle connotazioni decisamente arcade. Nel gioco controlleremo un manipolo di quattro uomini dispersi durante l'offensiva di Tet del 1968. Attraverso quattordici livelli pieni zeppi di insidie e nemici cercheremo di portare a casa la nostra pellaccia e quella dei compagni.
Elemento indubbiamente curioso per uno sparatutto è l'introduzione di un sistema di punti-esperienza in stile RPG, grazie al quale saremo in grado di migliorare le caratteristiche fondamentali dei nostri uomini, a tutto vantaggio della loro efficienza in battaglia.



Graficamente parlando, non aspettiamoci scenari altamente interattivi o chissà quali meraviglie, ma accontentiamoci di ambienti realizzati onestamente, degna cornice di un prodotto immediato e senza troppi fronzoli.

3 Midway

Sviluppatore: Mithis
Uscita: Estate 2005

Prepariamoci a combattere duramente sul fronte del Pacifico. Previsto per il prossimo anno, Midway (titolo non definitivo) è un nuovo gioco tattico multiplayer (presenti anche campagne in singolo) che si preannuncia fin d'ora di enormi proporzioni.
Ambientato nel 1942 durante le fasi più cruente della guerra del Pacifico tra Stati Uniti e Giappone, Midway ci consentirà di controllare navi, aerei e sottomarini, all'interno di uno schema di gioco ricchissimo e completo. Dalle campagne americana e giapponese, alla modalità Carriera focalizzata su specifiche unità, avremo modo di sperimentare in prima persona tutta la drammaticità del duro conflitto. Storicamente parlando, Midway offrirà un contesto ricreato dettagliatamente, dall'attacco di Pearl Harbour alle imprese di McArthur.

Il multiplayer online, l'anima del gioco, supporterà fino a sedici giocatori in broadband. L'attesa è ancora lunga, ma le premesse sono di assoluto rilievo.

1 Goldenland & Cold Heaven

Sviluppatore: Burut Creative Team
Uscita: Imminente

Non so quanto possa dirvi questo titolo. Il gioco è bello, ed è anche uscito da un po' (almeno in Russia), ma qui in Italia ha latitato. Goldenland, ultima fatica della Russobit nel campo degli RPG, è stato ritenuto uno dei migliori del genere da più parti. Il sistema di combattimento ha una struttura a turni e la trama vanta uno svolgimento non lineare, dipendente in buona parte dalle azioni che il giocatore compie con i suoi personaggi (esistono diversi finali ai quali si può giungere); è presente una modalità multiplayer che permette a più persone di instaurare relazioni economiche e persino di combattersi fra di loro. Non manca ovviamente la possibilità di ricorrere alla magia, con settantotto diversi incantesimi, e quella di crearsi oggetti su misura, una volta acquisite le abilità appropriate. Sembra che ora Goldenland si prepari al suo ritorno in grande stile, e non sarà solo: con lui arriverà anche Cold Heaven, un add on che promette meraviglie.

Sembrerebbe essere ambientato direttamente dopo gli eventi del primo Goldenland e vedere il protagonista scagliato in una terra lontana e potenzialmente ostile. Il tema del gioco verterà sul viaggio di ritorno del nostro eroe, che dovrà svolgersi attraverso le tormentate terre di Alberia. Lungo la strada, dovrà ovviamente interagire con una quantità spropositata di personaggi e avere a che fare con una serie di intrighi, rivolte ed eventi infausti assortiti, prendendo decisioni che influenzeranno dozzine di persone. I numeri del gioco prevedono cinque grosse città, che comprendono un totale di quaranta località da visitare; gli abitanti dei centri urbani saranno più di duecento, organizzati secondo sistemi sociali altamente dettagliati e realistici. La struttura di gioco è stata alterata per garantire una libertà d'azione ancora maggiore al giocatore, che, a seconda delle proprie decisioni, potrà arrivare a un finale scelto tra i quattro disponibili. Sono state inoltre introdotte nuove classi di giocatore: il goldenlander, il mercante, il mago, il sacerdote oscuro, il figlio della natura, il borseggiatore e il rapinatore.

Ciascuna delle nuove classi disporrà ovviamente di una serie di abilità speciali e possibilità esclusive appositamente studiate per la situazione. Rispetto al primo Goldenland, è stato inoltre ricalibrato il sistema magico (per rendere gli incantesimi più potenti). Poche alterazioni, invece, al sistema della Gloria, che determina la popolarità sociale del vostro personaggio (se ha una Gloria alta, i "PNG" buoni saranno ben

disposti verso di lui e i malvagi non vorranno nemmeno parlarci; se la sua Gloria è bassa, accadrà il contrario). Goldenland e Cold Heaven potrebbero essere la prossima festa per gli appassionati di RPG: aspettiamo quindi con impazienza, le buone premesse ci sono.

HOT SPOT

Valutato positivamente da chiunque l'abbia visto, Goldenland viene ritenuto un ottimo gioco di ruolo. Il dettaglio della ricostruzione delle dinamiche sociali aggiunge ulteriore valore al titolo.

2 Neuro

Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno 2004

È ora la volta di un altro FPS, che dovrebbe palesarsi in suolo italico tra settembre e dicembre. In un lontano futuro, l'umanità scopre motori in grado di fare viaggiare le astronavi per l'universo a supervelocità e comincia l'esplorazione dello spazio. Ovviamente, salteranno fuori nemici in quantità industriale e voi dovrete sterminarli tutti. Caratteristica di interesse (sebbene non sia l'elemento su cui si basa tutto il gioco, a detta dei programmatori) è la possibilità di usare un controllo psichico sugli avversari viventi (vedremo anche dei robot), usurpando i loro corpi e muovendoli come se fossero di nostra proprietà. Di fatto, questa abilità non dovrebbe essere un obbligo, quanto piuttosto un sistema alternativo di risolvere i problemi. Secondo i programmatori, un buon 60-70% delle situazioni in cui vi imbatterete potrà essere affrontato con l'approccio diretto (ammazzare tutti) o con quello sottile (entrate nella mente di qualcuno e usate uno stratagemma). Qualcosa di finalmente nuovo in un FPS? Vedremo, vedremo...

3 Phase – Exodus

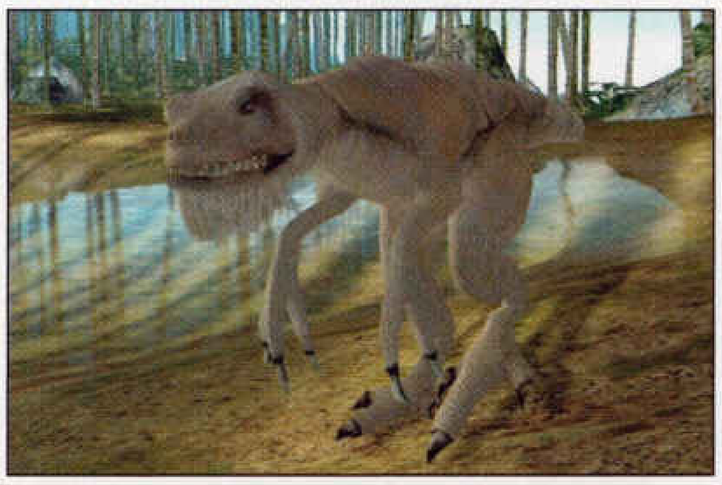
Sviluppatore: Horns and Hooves
Uscita: 2005

In un futuro violento & corrotto, il mondo è stato vittima di una catastrofe globale di natura non meglio precisata ed è ancora intento a riprendersi da questa immane tragedia. E tenete presente che è successo veramente di tutto: terremoti, eruzioni vulcaniche, cambiamento dell'asse equatoriale, contaminazione chimica e radioattiva e probabilmente anche cani e gatti che dormivano insieme. In questa cupa ambientazione prende il via Phase – Exodus, che si presenta come un RPG di stampo classico. I combattimenti si risolvono a turni e le varie problematiche da affrontare hanno diversi sistemi per essere risolte. Di Phase si sa ancora molto poco: viene data per certa un'ambientazione realistica, con tante missioni da risolvere e una enorme interazione con lo scenario. Pare, tra l'altro, che sarà possibile entrare in un edificio passando dalla finestra, assassinare gente in maniere diverse e forgiarsi delle armi su misura. Grande enfasi viene posta anche sulle reazioni sociali con i PNG, che vengono definite complesse e dettagliate.

1 Chrome Gold Edition

Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno 2004

Chrome è uno shooter già uscito da un po' e questa Gold Edition promette una serie di extra e di modifiche al gioco stesso. Ma andiamo con ordine: Chrome è un titolo ad ambientazione fantascientifica, che permette al giocatore di muoversi attraverso una grande quantità di scenari e di affrontare le missioni in differenti modi. Esistono, infatti, diversi potenziamenti che permettono di personalizzare il proprio personaggio, rendendolo una sorta di carro armato vivente oppure un assassino silenzioso. Potrete usare tali impianti per alterare le vostre caratteristiche, acquisendo specializzazioni a seconda del bisogno. Le armi sono una ventina ed è possibile



comunicare con dei compagni di squadra per richiedere rinforzi o copertura, il che aggiunge una variante tattica al gioco. Molta enfasi è posta proprio sull'intelligenza artificiale dei gregari, che dovrebbero essere in grado di collaborare fra di loro ed eventualmente di chiedere il vostro aiuto a seconda della situazione. Si parla anche di una gran varietà di tattiche militari, che i vostri amichetti applicano e nelle quali voi siete coinvolti. Ci sono inoltre diversi veicoli che si possono guidare (tra cui spiccano una buggy con la mitragliatrice sul tettuccio e una jetbike); le missioni per il single player sono sedici. Il motore grafico, che è stato appositamente sviluppato, viene ovviamente presentato dai programmatori come se fosse una delle meraviglie del mondo, ma noi siamo furbi, belli e ricchi (no, ricchi no) e non crediamo finché non vediamo all'opera su PC di fascia media. Una delle caratteristiche che colpiscono di più però, è che anche la modalità multiplayer sarà direttamente dipendente dallo stile di gioco sopra descritto. In pratica, gli impianti e i veicoli sono disponibili anche nelle partite tra più giocatori ed è possibile farne ampio uso nell'ambito dei molteplici ambienti delle mappe. Rispetto al gioco originale, la Gold Edition offre un CD con l'OST del gioco, alcune missioni addizionali per il single player, qualche mappa in più per il multiplayer, nuovi veicoli e un'intelligenza artificiale migliorata, oltre che alcune aggiunte all'editor.

Il buon vecchio Chrome ricevette voti lusinghieri un po' da tutta la stampa specializzata, soprattutto per un aspetto grafico davvero notevole; questa nuova versione, più che un vero titolo di punta, sembra piuttosto un regalo (che costa euro veri, ma si fa per dire) ai fan del primo o un'occasione per chi se l'era perso. C'è da chiedersi se le inclusioni supplementari di questa edizione possano costituire un incentivo all'acquisto anche per chi già possiede la prima...

HOT SPOT

Chrome è già stato ben valutato un po' da tutte le parti e questa nuova versione, più grossa e potenziata, promette di riscuotere altrettanto successo. C'è grande aspettativa soprattutto per i decantati miglioramenti all'intelligenza artificiale.

2 The Lawman

Sviluppatore: Interno
Uscita: Imminente

Il vecchio west è un territorio ostile & selvaggio, in cui l'unica legge è quella di chi estrae più velocemente la pistola. E allora, che aspettate a diventare un uomo della legge? In Lawman potrete andarvene in giro per il west americano in un FPS che basa la propria forza sull'atmosfera che riesce a ricreare. Atmosfera che viene trasmessa anche dalla possibilità di personalizzare il proprio alter ego e di incontrare individui realmente esistiti nell'800 americano. Sarà possibile inoltre partecipare a sparatorie in sella a un cavallo, inseguendo i cattivi e abbattendoli tutti in corsa. Il motore di Chrome dovrebbe garantire una grafica realistica e il feel della vecchia frontiera viene ricreato anche dalle diciotto diverse armi e dai dettagliati paesaggi che vengono promessi. Un totale di dodici missioni alla ricerca dei più pericolosi criminali del west: Tex Willer ce lo mangiamo a colazione!

3 FIM Speedway Grand Prix

Sviluppatore: Interno
Uscita: Autunno 2004

Oh, ecco qui un gioco per cui non usano l'engine di Chrome. Ormai alla Techland ci fanno anche il caffè, ma è giusto così, visto che il motore è valido. FIM Speedway Grand Prix è un gioco basato sul rutilante (lo so, uso spesso questa parola, mi piace) mondo del motocross e, come se non bastasse, ha persino la licenza del Benfield Sports International. Bello, eh? E magari avete anche idea di cosa sia? Ve lo dico io: è la società che detiene i diritti della competizione di motocross che dà il titolo a questo gioco. Questa licenza ha consentito, all'atto pratico, di riprodurre alla perfezione i partecipanti alle gare e i percorsi sui quali le stesse si svolgono, ma non è tutto qui. I punti di forza del titolo restano il realismo nella fisica delle moto e nelle collisioni tra i mezzi e l'intelligenza artificiale degli avversari. Ci sarà inoltre la possibilità di mettere a punto la propria moto secondo il bisogno e l'esigenza e alcuni cronisti professionisti presteranno la propria voce al commento parlato.

4 Pet Soccer

Sviluppatore: Interno
Uscita: Imminente

Per Soccer è un bizzarro gioco di calcio in cui i protagonisti sono dei buffi animali deformi. Ehm... forse "deformi" non è la parola giusta. Diciamo "fisicamente alterati per evocare carineria". In pratica, sembra che questi animali abbiano litigato per un qualche motivo e che, per sanare la disputa, abbiano deciso di formare dodici squadre di calcio e sfidarsi sul campo. Dato che gli arbitri sono parecchio permissivi, i nostri non si fanno scrupoli a usare sporchi trucchi di ogni genere. Il gioco punta molto sull'umorismo e sulla varietà dei dodici tipi di animali, ciascuno con le proprie caratteristiche, che danno personalità completamente diverse alle squadre. Ci saranno quattro modalità di gioco in totale, che parrebbero essere ispirate a quelle dei più popolari titoli calcistici. La grafica in stile cartoon dovrebbe assicurare il divertimento dei bambini e la variabilità delle condizioni atmosferiche sarà un ulteriore incentivo alla varietà.

5 Indiana Jack

Sviluppatore: Interno
Uscita: Settembre 2004

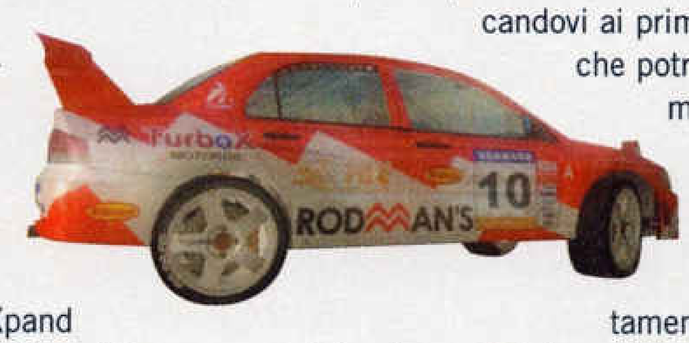
Chi sarà mai l'incredibile eroe che si fa chiamare Indiana Jack? Un tizio che cerca in tutti i modi di farsi querelare dalla Lucas? Può essere, ma è anche una scimmia protagonista di un bizzarro platform ambientato in un mondo colorato e cartoonesco. Nonostante Indiana Jack venga presentato come un prodotto destinato a un pubblico infantile, il fatto che sia un platform dallo stile apparentemente molto "console oriented" potrebbe renderlo un diversivo interessante su PC. Il gioco si snoda lungo dodici livelli in tre dimensioni, durante i quali Indiana Jack dovrà combattere contro gli scagnozzi di Evel Force (non è un errore di battitura), una creatura magica di origine non meglio precisata che ha trasformato gli abitanti del mondo in mostri pericolosi. Riuscirà Jack a sistemare la situazione? Probabilmente no, visto che, per farlo, dovrà conquistare quattro artefatti dispersi per il mondo, che sono indispensabili per riuscire nell'impresa di sconfiggere il malvagio nemico. E voi, siete pronti a vestire i panni di una scimmia?

E3 2004

6 Xpand Rally

Sviluppatore: Interno
Uscita: Natale 2004

"Next level of realism in car racing games": riuscite a pensare a uno slogan più definitivo per un titolo di guida? Probabilmente "Un gioco talmente realistico che vi investirà" potrebbe andare, ma dubito che attirerebbe molti clienti. Xpand Rally, come si evince dal titolo, è un prodotto che si incentra sulle corse automobilistiche dei rally internazionali, facendo del realismo il proprio cavallo di battaglia. A questo proposito, spendiamo qualche parola sull'implementazione della fisica all'interno dell'engine. In pratica potrete mettere a punto ogni singolo bullone (più o meno) della macchina e questo si rifletterà, in maniera credibile e realistica, su quanto ammirerete una volta giunti in "pista". Spiccano anche l'accurato sistema di rappresentazione dei danni, il dettaglio maniacale degli scenari con ambientazioni realistiche e i differenti modelli di guida, che cambieranno a seconda del terreno. Ma l'elemento che mi ha più colpito è un editor di potenza apparentemente enorme, che permette di modificare ogni singolo aspetto del gioco. Potrete dar vita non solo a percorsi alternativi, ma anche ad automobili completamente inedite, o, parole del press kit, a "giochi di guida completamente nuovi". Non è ancora chiaro quale sia il reale significato di queste parole: sarà possibile creare nuove modalità di gioco? Nuove regole? Diversi gradi di realismo della fisica? Non si sa, fatto sta che non so quanti giocatori saranno disposti a impararsi l'utilizzo di un editor che si preannuncia non certo user friendly, sebbene le premesse siano estremamente invitanti. Anche senza metterci mano in alcun modo, comunque, Xpand Rally offre più di venticinque modelli di auto, quasi settecento parti da montarvi sopra e più di settanta gare, suddivise in otto divisioni. Altro punto di forza del gioco dovrebbe essere la grafica fotorealistica, che farà uso dello stesso engine di Chrome; o meglio, su di una sua variante più recente, che fa uso di DirectX 9. Per tornare alle questioni più "terra-terra", va notato che la fisica e i danni sono stati studiati accuratamente facendo appello ai soliti grandi esperti del settore; particolare attenzione è stata posta anche al realismo degli effetti sonori, puntigliosamente riprodotti. Si dice addirittura che sarà praticamente impossibile, per un osservatore esterno, distinguere delle effettive differenze tra il comportamento delle auto vere e quello delle versioni digitali. Infine, sarà inclusa una modalità Carriera, che vi vedrà cominciare dalle stalle e cercare di raggiungere le stelle, con un'auto di ignobile levatura e una miseria in denaro. Ovviamente, potrete guadagnare ulteriori soldoni partecipando alle competizioni e classificandovi ai primi posti. Soldoni che potrete prevedibilmente impiegare per comprare nuove parti per l'auto, elaborandola completamente, o addirittura macchine intere. Esiste ovviamente una graduatoria che vi permetterà di raggiungere i rally più prestigiosi man mano che otterrete le vittorie più considerevoli.



HOT SPOT

Xpand Rally è il titolo di punta dalla Techland e non si fatica a capire perché. La grafica pare sontuosa già adesso e, se le promesse di accuratezza della simulazione saranno mantenute, potremmo trovarci di fronte un titolo da ricordare.

MANAGER ZONE

Il manageriale di calcio on line definitivo!

REGISTRATI **GRATIS** SU

www.managerzone.it/xenia

SOLO PER I LETTORI DI TGM

30 giorni Free Trial con

- **Real Play**
- **Crediti Bonus**
- **TORNEO esclusivo!**

- ☐ Crea e gestisci la tua squadra
- ☐ Vinci le competizioni on line
- ☐ Scala la classifica mondiale
- ☐ Organizza i tuoi tornei
- ☐ Partecipa agli eventi di TGM

XENIA EDIZIONI

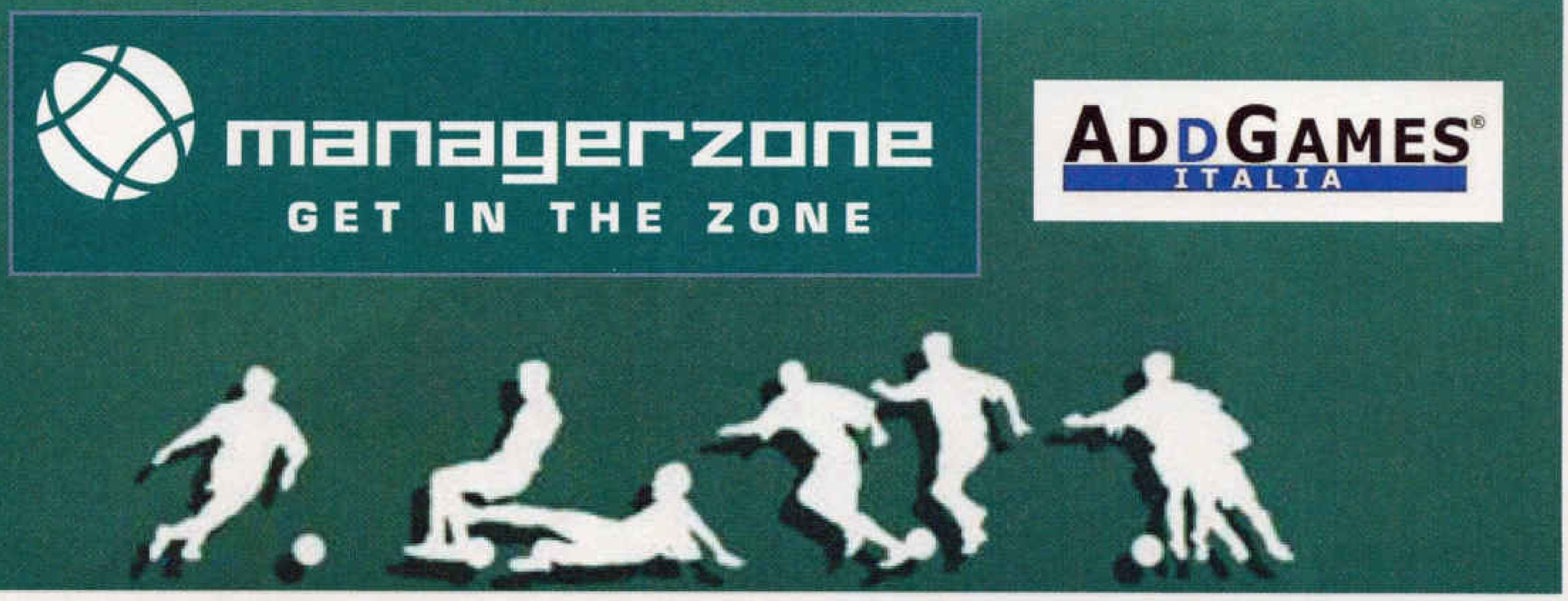
ADDGAMES ITALIA

managerzone GET IN THE ZONE

MANAGERZONE

special events

Duspa **duspa@xenia.it**



Dopo la campagna acquisti del mese scorso eccoci pronti a schierare in campo l'undici migliore con TGM e Manager Zone. Avete scelto la formazione più in forma?

UN ESERCITO DI ALLENATORI... NEL PALLONE!

Come era facile prevedere il pubblico di The Games Machine ha risposto alla grande all'invito a partecipare al primo campionato di calcio on line dedicato all'italico volgo. Parecchie centinaia di lettori, infatti, hanno intasato il sito www.managerzone.it/xenia registrandosi gratuitamente a uno dei giochi manageriali di calcio on line più interessanti degli ultimi tempi. Al momento in cui scriviamo queste righe TGM di giugno è da poco nelle edicole ed è quindi difficile e prematuro stendere un bilancio dell'iniziativa appena lanciata, ma i primi segnali sono decisamente incoraggianti. Sarà la febbre da europei, sarà l'innata passione per il dio pallone, sarà quel che vi pare, ma le adesioni alla nostra/vostra iniziativa ci hanno piacevolmente sorpreso.

Visto l'entusiasmo mostrato, quindi, siamo ancora qui a rinnovare l'invito e ad allungare di un altro mese l'iniziativa in modo da consentire a chiunque l'ingresso nella fantastica competizione virtuale.
Per chi si fosse perso il numero scorso diremo semplicemente che Manager Zone è un classico gioco di calcio manageriale che vi cala nei panni di un presidente di una piccola squadra di calcio. Ne conseguono tutte le tipiche problematiche di titoli del genere, assommando alla gestione tecnico tattica della squadra (siete l'allenatore) anche tutte le beghe amministrative ed economiche (siete il presidente). Dovrete quindi identificare gli uomini migliori nella rosa, impostare gli allenamenti, definire i ruoli (inizialmente i giocatori hanno solo caratteristiche base e dovrete decidere voi come sfruttarle al meglio), decidere delle amichevoli per testare le tattiche ideate, gettarvi nella bolgia del calcio-mercato e costruire la miglior squadra possibile al fine di scalare la classifica mondiale. Iscrivendovi avrete libero accesso al campionato nazionale già in corso (non vi spaventate pertanto se la vostra squadra avrà già disputato alcune partite; in pratica voi subentrate al precedente allenatore). Sarete quindi inseriti in un girone di una serie minore assieme ad altre 7 squadre. Solo la prima salirà di divisione. La stagione in corso dura 15 settimane. Potrete disputare amichevoli e giocare le partite in calendario per 30 giorni. Per giocare alle coppe speciali o per continuare dopo il periodo di trial dovrete, come in ogni gioco on line, pagare la quota di iscrizione (per la quale c'è un box apposito). E qui sta la novità, infatti, Manager Zone si svolge on line, mettendovi di fronte ad altre migliaia di allenatori virtuali con lo scopo di vedere chi è effettivamente il più forte.
Ma il campionato, come detto, è solo una delle competizioni nelle quali potrete misu-

GESTISCI LA SQUADRA SIA DAL PUNTO DI VISTA TECNICO TATTICO CHE DA QUELLO ECONOMICO FINANZIARIO

SPECIAL EVENTS

COME ISCRIVERSI SU WWW.MANAGERZONE.IT/XENIA

Come detto il mese scorso, l'invito è quello di registrarvi per il periodo di trial gratuito su **www.managerzone.it/xenia** e beneficiare di una serie di vantaggi esclusivi perché lettori di The Games Machine (vedi box apposito).
La registrazione è semplice e indolore e basta seguire passo passo le istruzioni a video. Si tratta di un procedimento gratuito che vi dà diritto a 30 giorni di gioco free (con disattivata la compravendita e la partecipazione agli eventi a pagamento), più una serie di bonus esclusivi che vi descriviamo in un altro box.
Se MZ vi piacerà e deciderete di iscrivervi pagando il fee di ingresso (entro i 30 giorni di trial) potrete procedere comodamente seduti sulla vostra poltrona preferita, effettuando il pagamento chiamando il numero 899 indicato sul sito. Si tratta di un numero a pagamento convenzionato con MZ che vi offrirà l'opportunità di scegliere tra due opzioni: 6€ o 12€. Nel primo caso acquisterete 5 crediti di gioco, nel secondo 6. Potrete utilizzare questi crediti per accedere a tutte le funzioni a pagamento di MZ. L'iscrizione, per esempio, richiede 2 crediti. La partecipazione a coppe o tornei vari, di solito richiede 1 credito. E così via.
Se preferite chiamare da cellulare il numero 899 dovrete considerare che il costo della chiamata è di 1,55€ al minuto (per un massimo di 3 minuti e quindi per una spesa massima di 4,65€) + scatto alla risposta di 0,13€, generando 3 crediti massimi per il gioco.
Se poi doveste decidere che MZ è la vostra vita e voleste avere più crediti, potrete utilizzare la cara vecchia carta di credito, effettuando il pagamento a partire da 20€ che saranno convertiti in 20 crediti nel gioco. Vi segnaliamo che è anche possibile utilizzare il sistema di pagamento Paypal.

rarvi: è infatti possibile sfidare in amichevole un altro giocatore, sfidare uno dei top players della classifica mondiale, creare un campionato personalizzato con i propri amici o partecipare alle svariate coppe organizzate ogni mese (tra cui quelle di TGM gratuite per tutti voi).
Sarà possibile tenere sotto controllo lo status della vostra squadra anche nel caso in cui vi troviate nell'impossibilità di connettervi al web: attivando gli appositi servizi (ahimé a pagamento...) potrete interagire con MZ attraverso palmare o cellulare.
Perché però, di fronte al proprio PC, accontentarsi delle aride cifre? Tramite il servizio Live sarà possibile vedere in tempo reale la performance della vostra squadra: l'attuale visualizzazione è un semplice 2D, ma presto arriverà anche il 3D.

LE DIECI COSE DA FARE NELLE PRIME 2 SETTIMANE

1. Iscrivetevi su www.managerzone.it/xenia
2. Imparate a conoscere bene i vostri giocatori e a identificare inclinazioni naturali per un ruolo piuttosto che per un altro (aspettate a vendere o ad acquistare, del resto l'opzione calcio-mercato non è attiva nel trial...)
3. Impostate gli allenamenti e le tattiche base per sviluppare le singole capacità dei giocatori
4. Ingrandite lo stadio (senza esagerare; diciamo che 10.000 posti può essere un buon compromesso per tutte le divisioni inferiori)
5. Costruite qualche struttura ricreativa (10 bancarelle hot dog, aspettate per gli alberghi) per generare entrate
6. Impostate almeno un paio di amichevoli a settimana (oltre a migliorare la forma dei giocatori e a consentirvi esperimenti tattici, le amichevoli portano denaro)
7. Aspettate a cambiare nome a giocatori e squadra (inutile sperperare soldi all'inizio) anche se il generatore casuale vi ridicolizzerà...
8. Assumete preparatori tecnici e atletici (senza esagerare nel numero e negli ingaggi) per accelerare il miglioramento delle caratteristiche dei vostri giocatori (1 preparatore può curare fino a 4 giocatori contemporaneamente)
9. Impostate la tattica per una partita entro 2 ore dal fischio d'inizio, altrimenti non sarà valida
10. Scegliete uno sponsor per incrementare le entrate

ISCRIVITI SUL SITO WWW.MANAGERZONE.IT/XENIA PER USUFRUIRE DEI FANTASTICI BONUS DI TGM!

L'ESCLUSIVA OFFERTA DI TGM

Anche per questo mese confermiamo la promozione legata a TGM e registrandovi (gratuitamente) su **www.managerzone.it/xenia** avrete diritto ai 30 giorni di prova gratuita. Ma non è tutto perché potrete avere anche l'utilizzo per 30 giorni del sistema Real Play (la visualizzazione della partita in 2D – presto sarà disponibile il 3D), uno special pack bonus con l'accesso a una coppa (o torneo) gratuito, a una sfida ai campioni gratuita e la possibilità di avere come sponsor sulla magli TGM.

techsolo

Ma non è tutto perché anche questo mese TGM organizza solo per i suoi lettori una competizione esclusiva e gratuita, il TGM "NOOB" TOURNAMENT. Il regolamento sarà descritto sul sito nel momento in cui leggerete queste pagine. L'iscrizione sarà automatica per tutti i nuovi utenti registrati su **www.managerzone.it/xenia**. Sul sito verranno indicate date di gioco e modalità degli scontri. In palio abbiamo previsto premi per le prime 8 squadre. Rimandandovi al sito per l'elenco completo vi diciamo già che i più bravi si porteranno a casa eccezionali prodotti TechSolo dal design avveniristico,

dai case moddati alla tastiera fluorescente, passando per un bel modello di mouse cordless. Senza contare le magliette di TGM per tutti gli 8 finalisti... insomma, registratevi e partecipate!

Matteo "NIz!Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi nuovo materiale su Ground Control II? Controlla la sezione download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Massive Entertainment

PUBLISHER
Sierra

DISTRIBUTORE
Vivendi

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 49.99

SITO
www.GroundControl2.com

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

Non ne potete più di vedere le vostre unità fare la spola tra miniere, formazioni di cristalli a cielo aperto, giacimenti e foreste? Amanti della battaglia senza futili distrazioni non temete, la Massive Entertainment è tornata!

Gioite, siamo giunti al termine di una lunga attesa! Ok, quattro anni non sono molti se paragonati agli otto di Duke Nukem Forever o ai sei di Half-Life 2, ma gli appassionati del primo titolo della serie Ground Control non vedevano l'ora di mettere le mani su questo seguito ufficiale, che porta con sé una tonnellata di aspettative. Il perché è presto spiegato: il prequel chiuse la porta in faccia a tutti gli strategici suoi contemporanei, mandando in pensione caratteristiche che, fino ad allora, sembravano imprescindibili per uno strategico in tempo reale.

STRATEGIA DI MASSA

I contenuti proposti in Ground Control II si evincono facilmente dal classico menu che permette di accedere alle sezioni single e multiplayer del gioco. Nella prima "famiglia" troviamo due campagne, dedicate alle fazione NSA e Viron (che combattono contro gli invasori Terran), entrambe precedute dall'indispensabile tutorial dedicato alla comprensione dell'interfaccia, allo spostamento delle unità e al sistema di acquisizione delle stesse. Oltre a questo, è contemplato lo Skirmish, ovvero una serie di scontri configurabili che prevedono la presenza di fazioni controllate dalla CPU. In altre parole, potremmo definirla una buona emulazione delle partite multigiocatore. E sempre per rimanere in tema di multi-

SONO DISPONIBILI DUE CAMPAGNE SINGLE PLAYER DEDICATE ALLA FAZIONE NSA E VIRON

▲ Due cecchini, un posizione sopraelevata e tanto campo aperto; ecco quello che vi serve per inchiodare una colonna nemica sulle sue posizioni.

▲ Ecco il vantaggio di portare un attacco da una posizione sopraelevata: massima copertura per se stessi e massimo danno per l'avversario! Con l'appoggio dei caccia, poi...

player, vediamo cosa ci offre l'omonima sezione. I Massive Entertainment ci danno la possibilità di affrontare scontri in rete locale (fino a otto giocatori), via Internet, autenticandosi presso il sistema centralizzato gestito dalla software house stessa (il MassGate, appunto), oppure di dedicarci alla modalità cooperativa. Quest'ultima permette a due o più giocatori di disputare le singole missioni delle campagne viste in precedenza... un'ottima idea, in grado di allungare notevolmente la già buona longevità del prodotto.

Della trama e delle fazioni coinvolte abbiamo dato un'esauriente spiegazione nella preview del maggio scorso, ma riassumiamole ugualmente per chi si fosse perso l'appuntamento. Al termine del conflitto narrato in Ground Control, la fazione vincitrice intraprende una lunga opera di conquista del cosmo a spese delle colonie più lontane della galassia: una di queste è la terra natale del nostro protagonista, Jacob Angelus, un valoroso militare ai comandi delle forze di difesa dell'Alleanza Stella Del Nord, ultimo baluardo a separare il pianeta Morning Star Prime dalla disfatta più totale. A rendere meno scontata la situazione ci pensano i Viron, una razza aliena tecnologicamente molto evoluta a cui non vanno molto a genio le mire espansionistiche dell'impero terrestre, ultimo ingrediente di una vicenda dai toni decisamente epici che appassiona senza togliere troppo alle vere attrattive del gioco.

ATTENZIONE AL DETTAGLIO

Uno degli aspetti che più saltano all'occhio una volta lanciato Ground Control II è l'alto livello del comparto audio/video. La qualità di entrambi lascia senza parole e, nel caso del motore grafico, è anche funzionale al gameplay.

Esattamente come il suo predecessore, GC2 sfoggia un campo di battaglia interamente tridimensionale in cui il giocatore può muoversi liberamente utilizzando una telecamera mobile, concettualmente molto simile a quella impiegata nella serie HomeWorld.

Inizialmente, il sistema di controllo della stessa è piuttosto ostico da gestire, poiché la visuale non è bloccata in una direzione e a un'altezza ben definita. Le rotazioni spesso confondono il giocatore facendogli perdere l'orientamento, per cui occorre fare un po' di pratica, soprattutto se non si è dei veterani degli RTS. Una volta presa

◀ La colonna corazzata si fa strada lungo questo canalone in salita. Sarà dura arrivare in cima con tutti gli uomini ancora interi se i carristi non si danno una mossa.

GROUND CONTROL II SFOGGIA UN CAMPO DI BATTAGLIA INTERAMENTE TRIDIMENSIONALE, IN CUI IL GIOCATORE PUÒ MUOVERSI LIBERAMENTE UTILIZZANDO UNA TELECAMERA MOBILE

VIRON: I PROTOSS DEL 2004?

Le due fazioni umane del gioco, NSA e Terran, tutto sommato si somigliano in modo notevole sia per le unità di fanteria sia per i mezzi utilizzabili in partita. Completamente diversi, esteticamente e tatticamente, sono i Viron, la vera incognita del gioco sia a livello di intenzioni sia per ciò che concerne l'equipaggiamento. Una delle caratteristiche fondamentali dei Viron, infatti, consiste nella possibilità di effettuare il "melting", un processo di fusione (reversibile, peraltro) di due unità appiedate per ottenerne una sola, non necessariamente più potente, ma dalle caratteristiche completamente differenti. Mediamente le unità Viron sono più performanti delle loro controparti umane in quanto a potenza di fuoco e corazzatura, aspetto compensato dal costo leggermente più elevato che ne condiziona l'utilizzo sui server riservati alle partite multiplayer. Per concludere, degna di nota la campagna singola a essi dedicata, anche se per questioni narrative il personaggio chiave della vicenda rimarrà sempre Jacob Angelus. Se pensavate di aver sudato a livello di difficoltà normale al comando della NSA, preparatevi a qualche notte insonne...

▲ Ecco il menu da cui è possibile selezionare le truppe che ci verranno recapitate con la prossima spedizione.

▲ Questo carrista dell'impero terrestre si guarda in giro prima di prendere a cannonate il mio bunker in cima alla collina.

CHI SCENDE IN CAMPO?

Le unità presenti nel gioco sono veramente tante, e tutte ben caratterizzate. Entrambe le fazioni disponibili (NSA e Viron) possono disporre di abbondanti variazioni al concetto di fante di base, mezzi corazzati leggeri, carri armati, artiglieria, aviazione e unità di supporto. Nel caso dei soldati appiedati abbiamo una buona varietà di truppe con specifiche caratteristiche che variano in base alla potenza di fuoco sul corto e lungo raggio, per non parlare dei cecchini e della loro mira fenomenale. Interessante la possibilità di inserire le truppe all'interno di bunker ed edifici per godere della massima protezione dagli attacchi esterni. In un gioco di questo genere, dove gli eserciti sono in numero limitato e il punto d'ingresso dei rifornimenti è spesso lontano dalle zone calde della mappa, è molto importante la mobilità dei mezzi di trasporto e dell'eventuale supporto di veicoli leggeri.
La parte del leone tuttavia è quella giocata dall'assortimento di carri e artiglieria pesante: gli scontri a cannonate tra plotoni di corazzati sono assolutamente entusiasmanti, e finiscono in un tripudio d'esplosioni ultracoreografiche che molti di voi si fermeranno ad ammirare in più di un'occasione. Anche se non eccessivamente sviluppato, molto importante anche il settore relativo all'aviazione, con solo un'unità d'attacco per ciascuna fazione, ma decisamente importante per garantire la supremazia aerea.
Per concludere, è basilare notare che tutte le unità del gioco dispongono di una doppia modalità operativa che permette di modificarne radicalmente le caratteristiche di movimento o di potenza di fuoco: fondamentale, in questo caso, l'utilità delle unità di riparazione che fungono da strumento di recupero per i veicoli e da centro medico per i soldati.

la mano, la libertà di controllo sulle proprie truppe è pressoché totale, ma soprattutto s'impara a comprendere l'importanza di scegliere con accuratezza i punti di transito di un convoglio corazzato oppure la giusta posizione per piazzare dei pezzi d'artiglieria in base alla visuale di fuoco di cui godono (o alla quale sono soggetti). La qualità della grafica è molto buona e traspare soprattutto quando si zooma sul campo di battaglia. Ok, è un'azione inutile nella frenesia del combattimento, ma permette di apprezzare la notevole cura posta nella realizzazione di uomini e mezzi. Da lontano lo spettacolo è notevole, mentre da vicino è possibile apprezzare le divise e le armi dei soldati, i bulloni sui cingoli dei mezzi corazzati e persino i riflessi sulle superfici vetrate degli aeromobili. Gli "effetti speciali" sono altrettanto belli, a partire dalle esplosioni fino ad arrivare alle scie di fumo che compaiono sui terreni polverosi.
I terreni su cui ci muoveremo sono molto dettagliati, mentre gli edifici paiono, a tratti, un po' spogli. Le ambientazioni in cui ci muoveremo prevedono zone urbane devastate dai bombardamenti, deserti di sabbia rossa, lande innevate, paludi e lo scenario standard con colline e boschi che spezzano sconfinati prati su cui troveranno la morte i vostri nemici.
Non possiamo dimenticarci anche del sonoro, impreziosito da un ottimo studio sull'acustica degli effetti percepiti dall'interno della battaglia o dall'esterno, e una buona interpretazione per quanto riguarda il parlato, perlomeno della versione inglese in nostro possesso (la versione che troverete nei negozi sarà completamente localizzata).

GRAZIE ALLO ZOOM È POSSIBILE APPREZZARE LE DIVISE E LE ARMI DEI SOLDATI, I BULLONI SUI CINGOLI DEI MEZZI CORAZZATI E I RIFLESSI SULLE SUPERFICI IN VETRO DEGLI AEROMOBILI

▲ I Viron che comandiamo stanno prendendo sonore mazzate da questi Walker imperiali. I bagliori verdastri sono un inconfondibile segnale della presenza aliena in una determinata zona.

▲ Le navette in fase di atterraggio possono brevemente partecipare allo scontro se la situazione è veramente critica. Grazie a un particolare potenziamento è possibile aumentarne la permanenza sul campo di battaglia.

STRATEGIA VIOLENTA

Ma veniamo al succo di Ground Control II ovvero il cuore del suo gameplay. Come anticipato, a differenza di altri titoli simili, in GC2 non è necessario dedicarsi alla raccolta risorse. Questa cosa permette di semplificare notevolmente l'approccio al gioco a vantaggio dei novizi della strategia in tempo reale e degli amanti dei combattimenti all'ultimo sangue. L'assenza di una catena produttiva permette, infatti, di concentrarsi esclusivamente sulle operazioni militari come spostamenti, attacchi e difese. La scelta effettuata dai Massive si è riflessa anche sul meccanismo che permette di rimpiazzare le unità perdute in combattimento: in base a come vi comporterete sul campo di battaglia (distruggendo unità nemiche, conquistando zone di atterraggio o punti di controllo), vi verranno assegnati dei crediti che potranno essere investiti per acquistare nuova carne da cannone. Qualora una fazione si trovi in netto vantaggio sulle altre, l'assegnazione dei "punti" viene ridotta per evitare che quest'ultima prevalga in virtù della semplice superiorità numerica. Considerate le notevoli potenzialità difensive di tutti le unità presenti nel gioco, l'intenzione dei Massive di costringere il giocatore a vincere trovando soluzioni tattiche diverse dall'utilizzo della banale e scontata "massa critica", tipica di molti RTS, è indubbiamente lodevole e stimolante, anche se parzialmente già vista in Warcraft III.

IN GROUND CONTROL II NON È NECESSARIO DEDICARSI ALLA RACCOLTA RISORSE, E POTREMO CONCENTRARCI SOLO SUGLI ASPETTI "BELLICI"

▲ Una delle missioni più difficili della campagna NSA vi pone a difesa di questo ponte: il concetto di "fuoco a volontà" non può trovare migliore espressione di questa.

TUTTI A BORDO

Nelle missioni single player, i mezzi utilizzabili sono limitati a seconda dello scenario, mentre in modalità multiplayer sono tutti a vostra disposizione sin da subito: la loro disponibilità sul campo di battaglia è affidata a un grosso cargo stellare, incaricato di fare al spola tra la vostra zona d'atterraggio primaria (in pratica la base operativa) e una non meglio identificata nave spaziale stracarica di rifornimenti. La capacità di carico della navetta e la sua velocità di spostamento possono condizionare notevolmente l'esito della partita: per questo motivo sarete in grado di migliorare, pagando, queste e altre caratteristiche, al fine di avere il maggior numero di truppe disponibili nel minor tempo possibile.
Per concludere, sappiate che, oltre all'approvvigionamento "su ordinazione" tramite trasporto, è possibile accedere in ogni momento del match a particolari servizi dispensati dalla nave madre, tra i quali citiamo attacchi aerei, scansioni radar in precisi punti della mappa e altre cosucce del genere.
Visti costi però, è difficile che possiate permettervene più d'uno a partita...

◄ Gli effetti migliori di tutto il gioco sono quelli delle armi da fuoco pesanti: spettacolari da vedere e devastanti da sentire con un buon impianto audio!

Games Machine Star player

COMMENTO

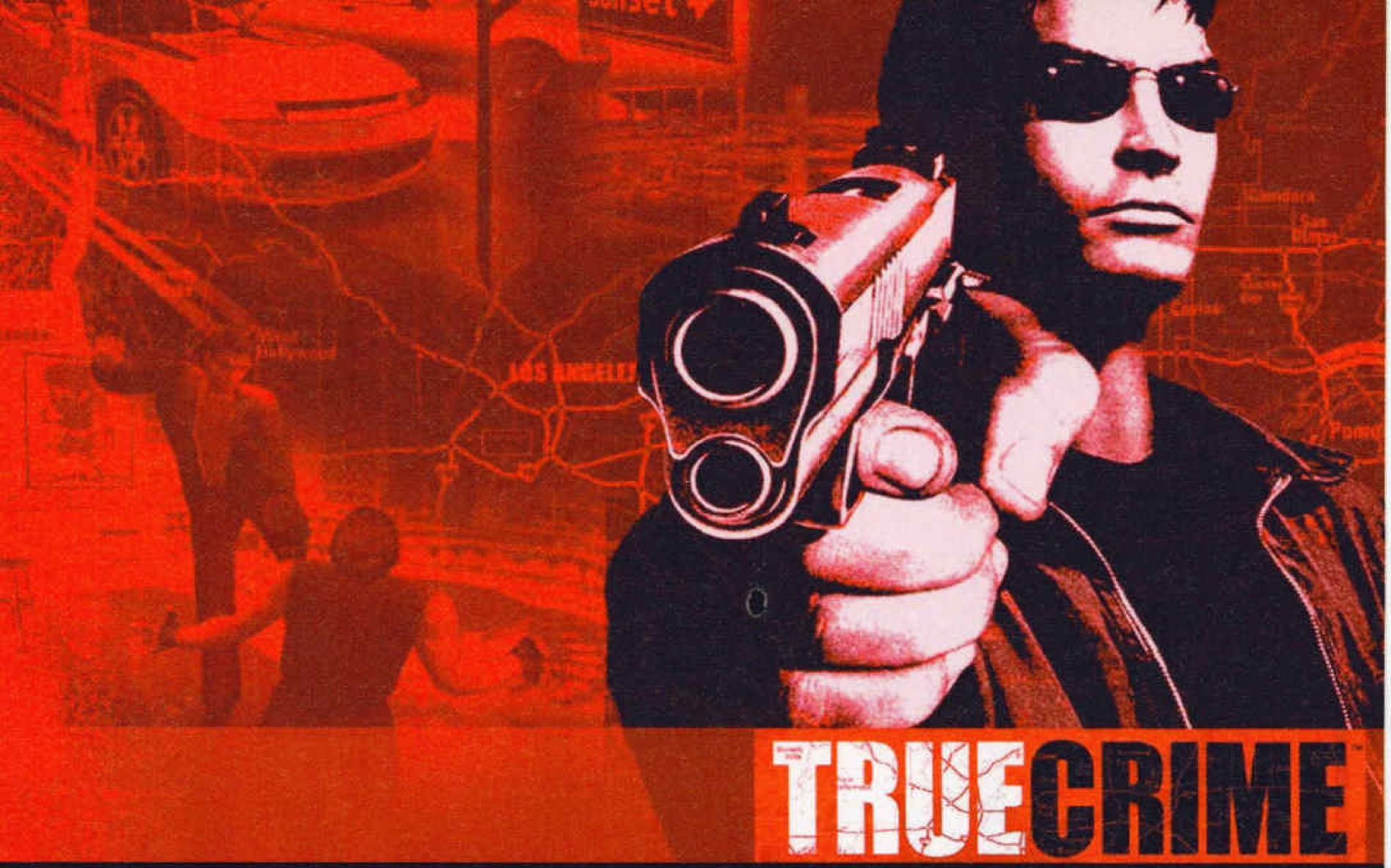
Quatta quatta, la Massive Entertainment torna in pista nel settore degli strategici in tempo reale e ci propone il seguito del suo cavallo di battaglia della stagione 2000. Ground Control II è sicuramente un prodotto valido sotto l'aspetto tecnico e piacevolmente semplificato sul piano concettuale: pochi fronzoli, tanta azione spettacolare e un sacco di unità dalle caratteristiche uniche lo rendono lo spara e fuggi per eccellenza degli RTS, in grado di farsi notare dagli esperti del settore, ma anche dai novizi in cerca di qualcosa di fresco con cui riempire le notti estive. Le due campagne single player garantiscono una buona longevità, che viene ulteriormente prolungata dal multiplayer online: nonostante l'immediatezza di base, raramente mi è capitato di assistere a match online così intensi. Merito del particolare sistema d'assegnazione dei crediti studiato per tirare fuori il massimo dal giocatore in quanto a opportunismo e acume tattico. Qualche appunto da fare? Beh, la scarsa evoluzione rispetto al predecessore, la mancanza della campagna dedicata all'impero terrestre unita all'impossibilità di utilizzarne l'esercito online, e la scarsità di scenari a cui dovrebbe rimediare l'editor ufficiale incluso nel CD d'installazione.
Insomma, il classico acquisto obbligato per i fan del predecessore e un'ottima occasione di entrare nel mondo della strategia in tempo reale per il resto della ciurma.

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono l'impiego di un processore da 1 GHz, accompagnato da 256 MB di RAM e da una scheda video con 32 MB di VRAM. Per avere il meglio, vi consigliamo un PC a 2 GHz, con 512 MB di RAM ed equipaggiato con una scheda video da 64 MB di VRAM. Per giocare online in maniera decente è richiesta una connessione ADSL.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

85



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Appassionato di giochi stile True Crime e GTA? Parliamone nei forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Luxoflux Corp.

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale e Sottotitoli

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.activision.com/microsite/truecrime

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Un po' Grand Theft Auto, un po' Mafia, un po' Max Payne, un po' Enter The Matrix: True Crime nelle intenzioni dovrebbe raccogliere il meglio della produzione videoludica degli ultimi anni. Ma sarà davvero così?

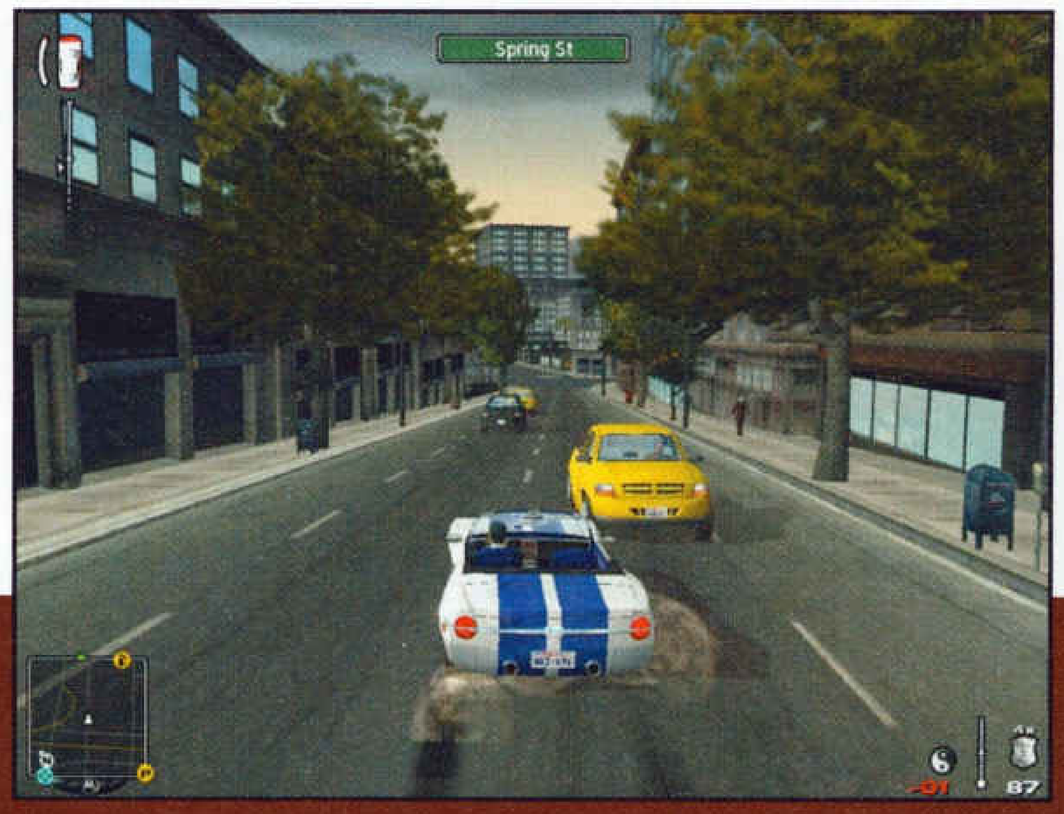
Per la serie i Filmissimi di Retequattro... ah no, scusate devo aver fatto un po' di confusione ma dopotutto è comprensibile visto l'andazzo a cui ci stanno abituando ultimamente certi titoli. Vorrai mica produrre un gioco nell'anno di grazia 2004 senza uno straccio di sceneggiatura cinematografica degna di questo nome... Per nostra fortuna, True Crime la sua bella dose di situazioni hollywoodiane le prevede tutte, a discapito forse di quel tocco d'originalità che non guasta mai. Ma sorvoliamo per il momento su questo dettaglio e pensiamo a un'altra caratteristica saliente, altro cruccio dei programmatori dei giorni nostri: presentarci una vera e propria realtà alternativa, talmente complessa da consentire quella libertà d'azione che sembra diventata una specie di Santo Graal. Anche qui, state tranquilli, alla Luxoflux non hanno badato a spese: a costo di cadere per certi versi nella copia spudorata di altri titoli,

TRUE CRIME PRESENTA UNA STRUTTURA APERTA, COMPOSTA DA DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO

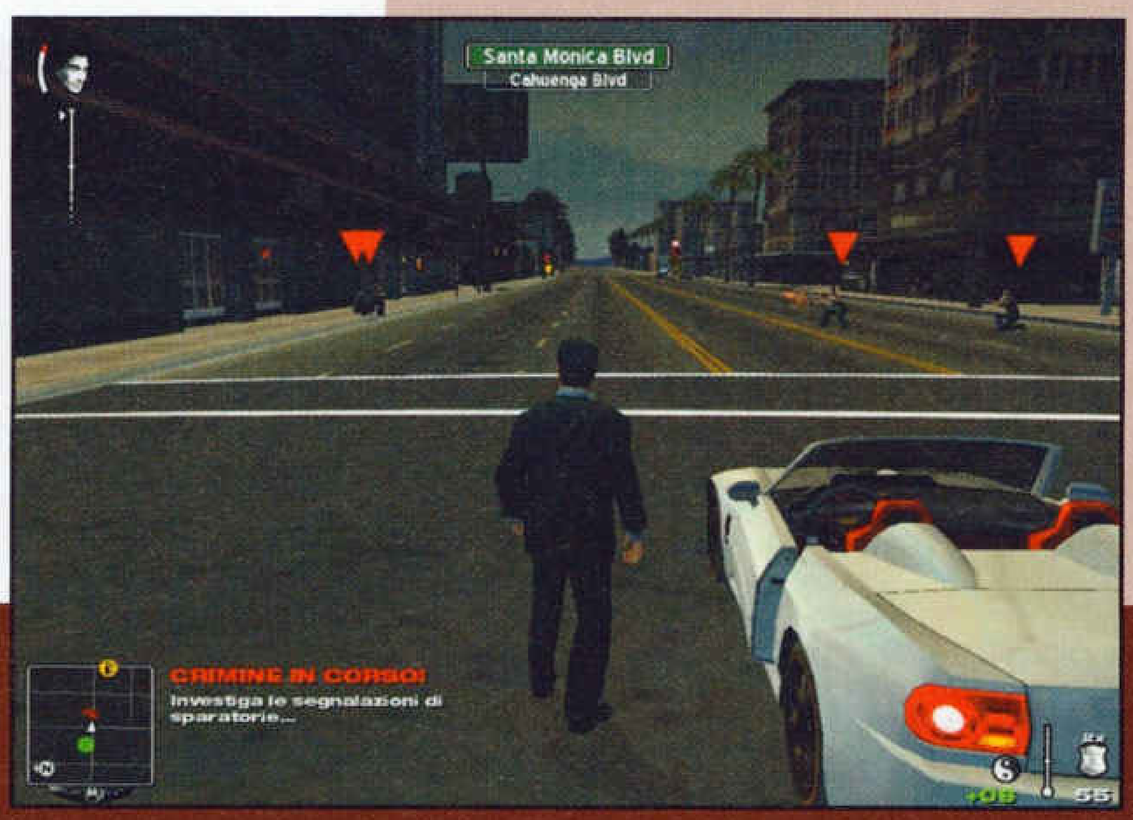
True Crime presenta uno schema di gioco libero al punto giusto, composto da diverse modalità che il caro vecchio Dan Peterson definirebbe "affiatate in una squadra vincente". Trama da film interattivo e libertà d'azione, la ricetta sembra perfetta. Ma se poi il cuoco sbaglia le dosi, cosa succede?

MI CHIAMO NICK E SMONTO LE COSE

In True Crime vestiamo i panni di Nick Kang, un



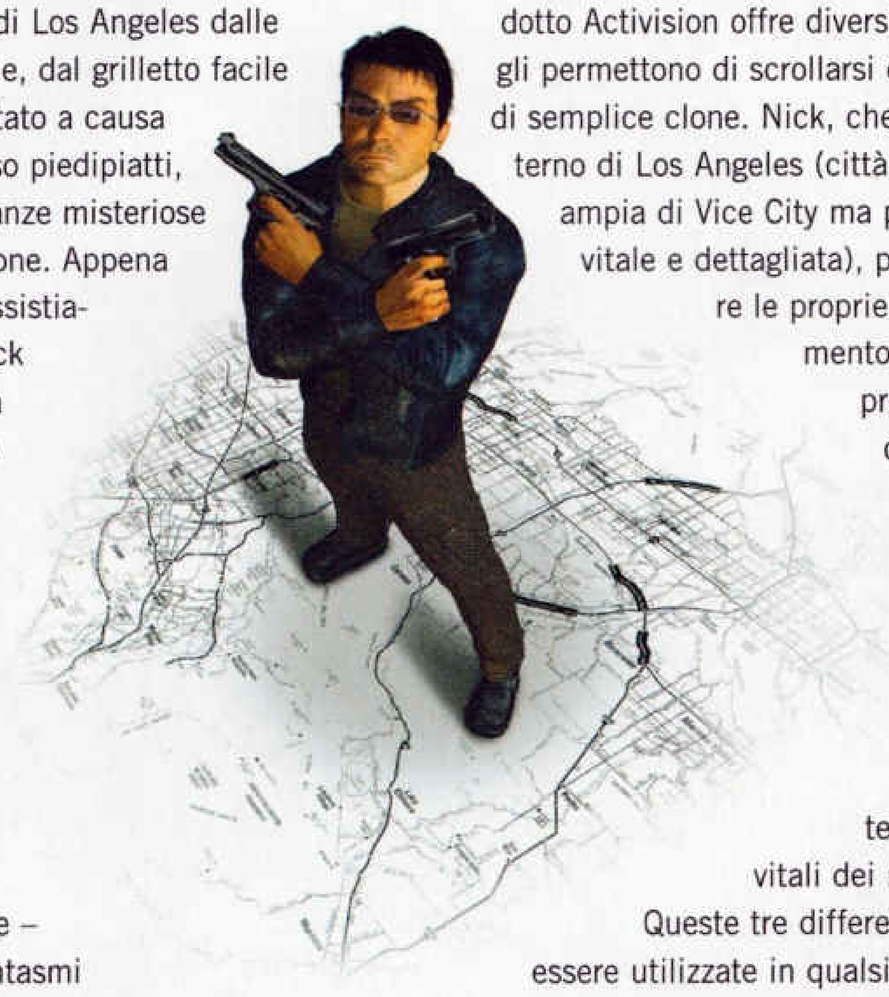
▲ La Los Angeles virtuale presentata in True Crime è grande tanto quanto quella reale, ma è decisamente meno affollata...



▲ I crimini che accadono casualmente a Los Angeles ci danno la possibilità di migliorare i punteggi e la reputazione di Nick.

VESTIREMO I PANNI DI NICK KANG, POLIZIOTTO AMERICANO DI LOS ANGELES DALLE CHIARE ORIGINI ASIATICHE

poliziotto americano di Los Angeles dalle chiare origini asiatiche, dal grilletto facile e dal passato tormentato a causa di un padre, anch'esso piedipiatti, scomparso in circostanze misteriose e accusato di corruzione. Appena iniziata l'avventura assistiamo al reintegro di Nick nelle fila della polizia dopo una non meglio precisata sospensione, dovuta probabilmente al suo modo di fare poco ortodosso. Sarà proprio il suo nuovo incarico a permetterci di affrontare bande locali, mafia russa, triade cinese, e – colpo di scena – i fantasmi del passato appena accennati. Tutto questo ci sarà raccontato attraverso diversi episodi, otto per la precisione, suddivisi in vari livelli secondo le necessità narrative. Il finale però, nonostante i presupposti, non è così scontato. In un paio di punti la nostra storia si divide in altrettante direzioni, permettendoci di esplorare alcuni capitoli alternativi che conducono a tre finali differenti. Considerando che all'interno della stessa partita sarà possibile esplorare ogni singolo percorso, possiamo dire che True Crime offre 12 diversi episodi, per un totale di cinquanta missioni differenti. E a questo vanno aggiunti i livelli d'intermezzo (casuali), che potremo affrontare alla fine di ogni troncone narrativo. Non male, non trovate?



PUGNI, PIOMBO E FRIZIONE

All'apparenza, True Crime può sembrare un semplice clone degli ultimi Gran Theft Auto, tanto applauditi da pubblico e critica. In realtà, il prodotto Activision offre diversi nuovi spunti, che gli permettono di scrollarsi di dosso l'etichetta di semplice clone. Nick, che si muoverà all'interno di Los Angeles (città notevolmente più ampia di Vice City ma parecchio meno vitale e dettagliata), potrà infatti utilizzare le proprie abilità di combattimento corpo a corpo, che prevedono prese e combo, o la sua infallibile mira con le armi da fuoco, sia in terza sia in prima persona (modalità, questa, che consente di mirare ai punti vitali dei nemici).

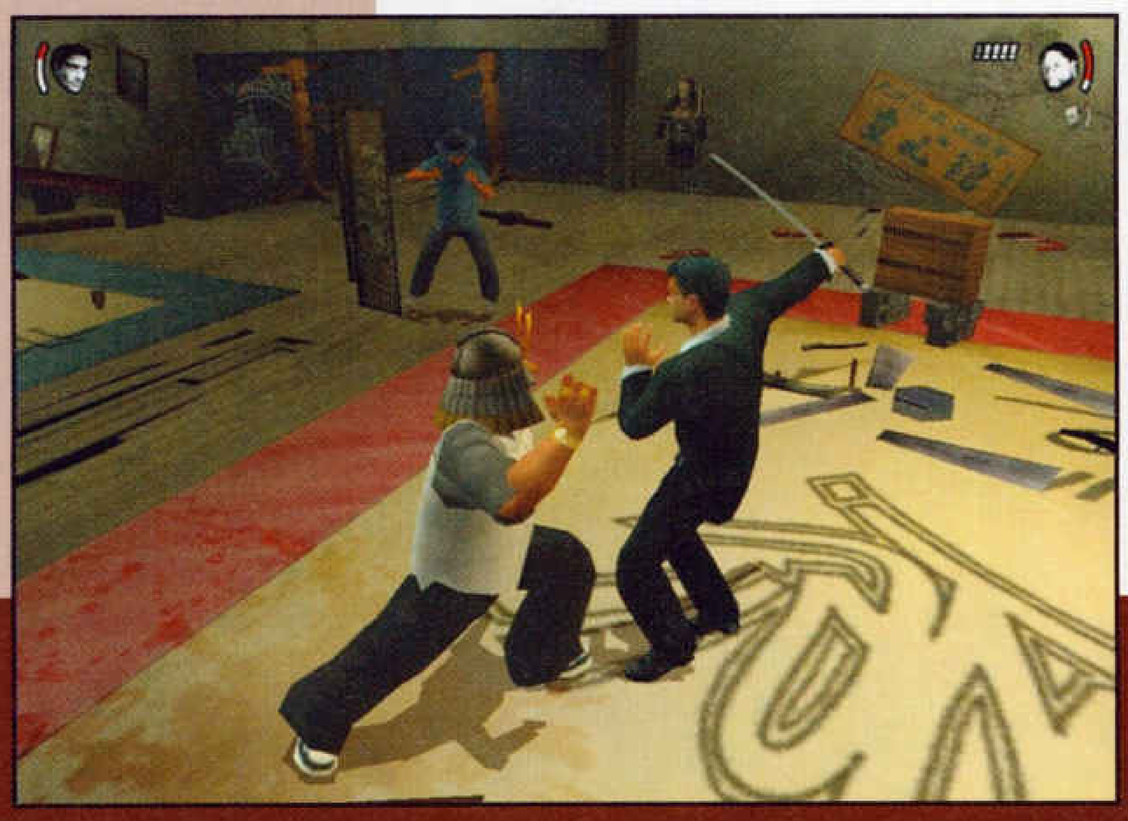
Queste tre differenti opzioni possono essere utilizzate in qualsiasi momento, passando da una all'altra, per portare a termine sia le missioni che compongono la trama sia i cosiddetti livelli d'intermezzo: in questo caso particolare Nick potrà rispondere a segnalazioni della polizia per sventare crimini come borseggiamenti, sparatorie tra gang e via dicendo. Ma perché dannarsi l'anima ad arrestare criminali mostrando il distintivo quando è possibile fare una carneficina? La risposta è nascosta nel sistema di punteggio e nella possibilità di guadagnare bonus di vario tipo. Dovete sapere, infatti, che ogni azione di polizia portata a termine può essere considerata buona o cattiva. Investire un pedone con la macchina è male, arrestare una prostituta senza gambizzarla è bene, così come uccidere un rapitore è brutto brutto brutto (e sarebbe bello capire il perché...) mentre neutralizzarlo sparandogli al

HIP-HOP E HEAVY ROCK: WELCOME TO L.A.!

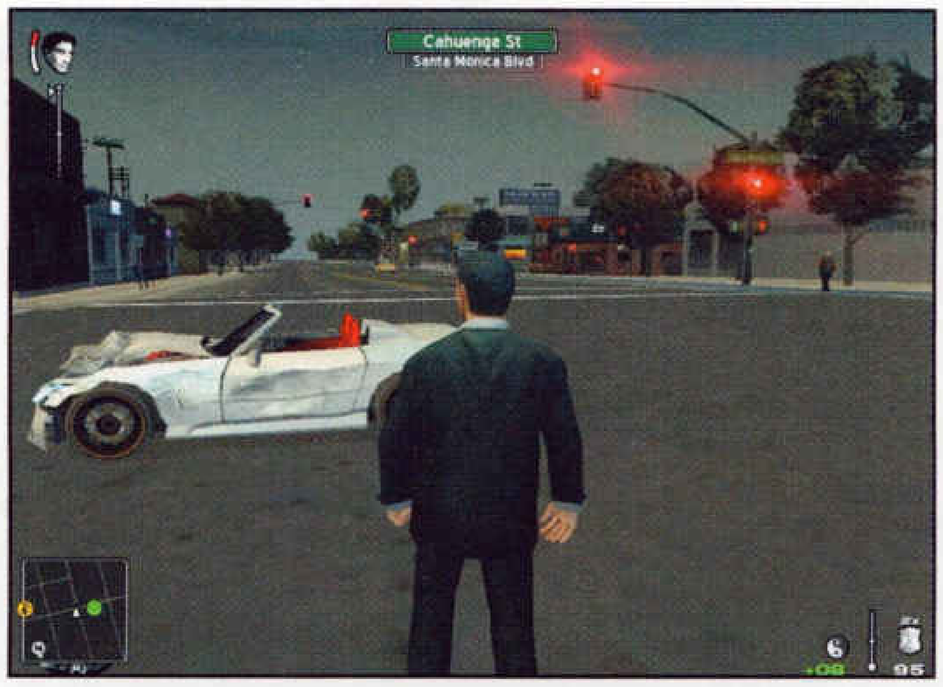
La trama e gli elementi di gameplay non sono gli unici aspetti che True Crime ha, per così dire, ereditato da altri titoli assimilabili, GTA su tutti. Anche l'accompagnamento sonoro è molto corposo ed è composto da svariate decine di canzoni. Stiamo parlando di oltre 50 hit famose, prese dai generi di più sicuro successo e appeal per il pubblico giovane, ma non solo. La parte del leone la fa sicuramente l'hip-pop di scuola West Coast, grazie alle interpretazioni di personaggi celebri e osannati dai fan del genere, tra i quali troviamo Snoop Dogg (qui presente con "Dance With me", inedito pubblicato per l'occasione), Ice T, Boo Yaa Tribe, Westside Connection e molti altri ancora. Il resto dell'accompagnamento audio affonda le sue radici nel Rock, partendo dagli anni '80 per arrivare alle produzioni più recenti. Si passa dai Megadeth di "Simphony OF Destruction" a gruppi che meritano ben più di una segnalazione, come gli Spineshank di "Self-Destructive Pattern" (tratto dall'omonimo disco, una delle uscite più belle dell'ultimo anno nel suo genere), da Alice In Chain agli Stone Sour, dai N.E.R.D. ai Queensryche. Forse per altre scelte True Crime potrà anche lasciare perplessi, ma di fronte alla colonna sonora, signori, giù il cappello...

▶ **Le condizioni climatiche e l'alternarsi del giorno e della notte non sono dinamiche, ma variano in base alla missione e al capitolo affrontato.**

▲ Il garage del nostro eroe: benché possa usare qualsiasi vettura in circolazione, solo poche auto saranno realmente disponibili in tutte le circostanze...



▲ Un esempio di combattimento corpo a corpo: il nostro eroe può usare calci, pugni, combo e prese, ma anche oggetti raccolti o rubati ai nemici.



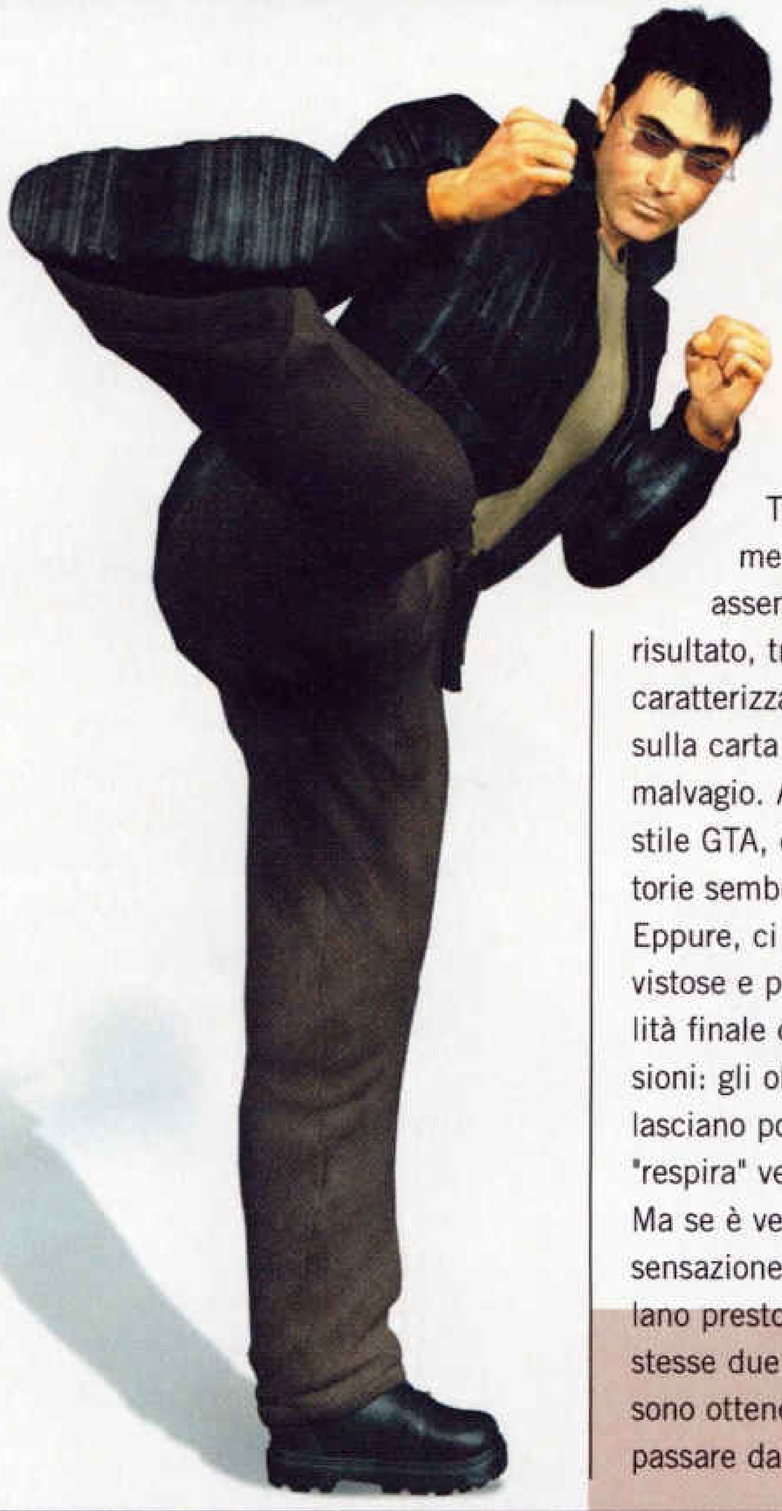
◀ **Come in GTA, le macchine perdono pezzi, prendono fuoco e possono forare le gomme...**

corpo è cosa buona e giusta. Ogni arresto dà un certo numero di punti a Nick che, una volta raggiunta la cifra prefissata, otterrà un distintivo premio, da "spendere" in alcuni locali sparsi nella città. In queste zone potrete affrontare dei test che danno accesso a nuove mosse o che vi aiutano a migliorare alcune delle vostre caratteristiche. In altre parole, al poligono di tiro diventerete degli assi con la pistola, nei Dojo imparerete nuove prese e nei garage otterrete nuove automobili e manovre come sgommate e derapate assortite.

LOS MULTIPLAYERS

Essendo un gioco particolarmente eclettico sotto il punto di vista del gameplay, True Crime non poteva esimersi dal possedere una sezione multiplayer all'altezza. Le opzioni offerte sono quantomeno atipiche: possiamo sfidare altri tre giocatori in una corsa per le strade cittadine, oppure sperimentare il solo combattimento corpo a corpo o ancora affrontare i rivali armati di pistole in un adrenalinico conflitto a fuoco. Il meglio è rappresentato sicuramente dalla modalità Protezione, nella quale i partecipanti possono girare liberamente per la città alla ricerca di crimini da sventare: vincerà chi, al termine del tempo, avrà totalizzato più punti e azioni "buone".

▲ **La possibilità di mirare in prima persona rallenta l'azione e consente di neutralizzare efficacemente anche più nemici in poco tempo.**



MALEDETTA CITTÀ DEGLI ANGELI...

True Crime sintetizza elementi di differenti giochi assemblandoli assieme e il risultato, tralasciando la trama e la caratterizzazione dei personaggi, sulla carta non sarebbe nemmeno malvagio. Avere missioni casuali in stile GTA, combattimenti corpo a corpo e sparatorie sembra tutto fuorché noioso o ripetitivo. Eppure, ci sono diverse pecche, più o meno vistose e più o meno gravi, che inficiano la qualità finale del prodotto. Cominciamo dalle missioni: gli obiettivi proposti sono sì vari, ma lasciano poco spazio alla libertà di gioco, che si "respira" veramente nei soli livelli d'intermezzo. Ma se è vero che i livelli d'intermezzo danno la sensazione di "libertà", è anche vero che si rivelano presto ripetitivi, presentando sempre le stesse due o tre situazioni. I bonus che si possono ottenere (è possibile farlo anche senza passare dai test, almeno in alcuni casi) non invogliano a rigiocare True Crime, diversamente da quanto accadeva nel titolo Rockstar. Sotto il punto di vista tecnico, ci troviamo di fronte a un prodotto che fa registrare difetti di giocabilità e

NON È RARO IMBATTERSI IN VETTURE CHE APPAIONO IN STRADA UN ATTIMO PRIMA DI TAMPONARCI O IN MURETTI DISEGNATI UNA FRAZIONE DI SECONDO DOPO CHE È SCADUTO IL TEMPO UTILE PER EVITARLI

▲ La mappa di Los Angeles: non è per nulla dettagliata e riporta solo le strade principali e le autostrade. Sempre meglio di niente, comunque...

▲ Nel gioco è stata inclusa anche l'autostrada di Los Angeles. Attenzione però a non urtare i muretti: potreste incastrarvi e non uscirne più!

FISICA E CHIMICA

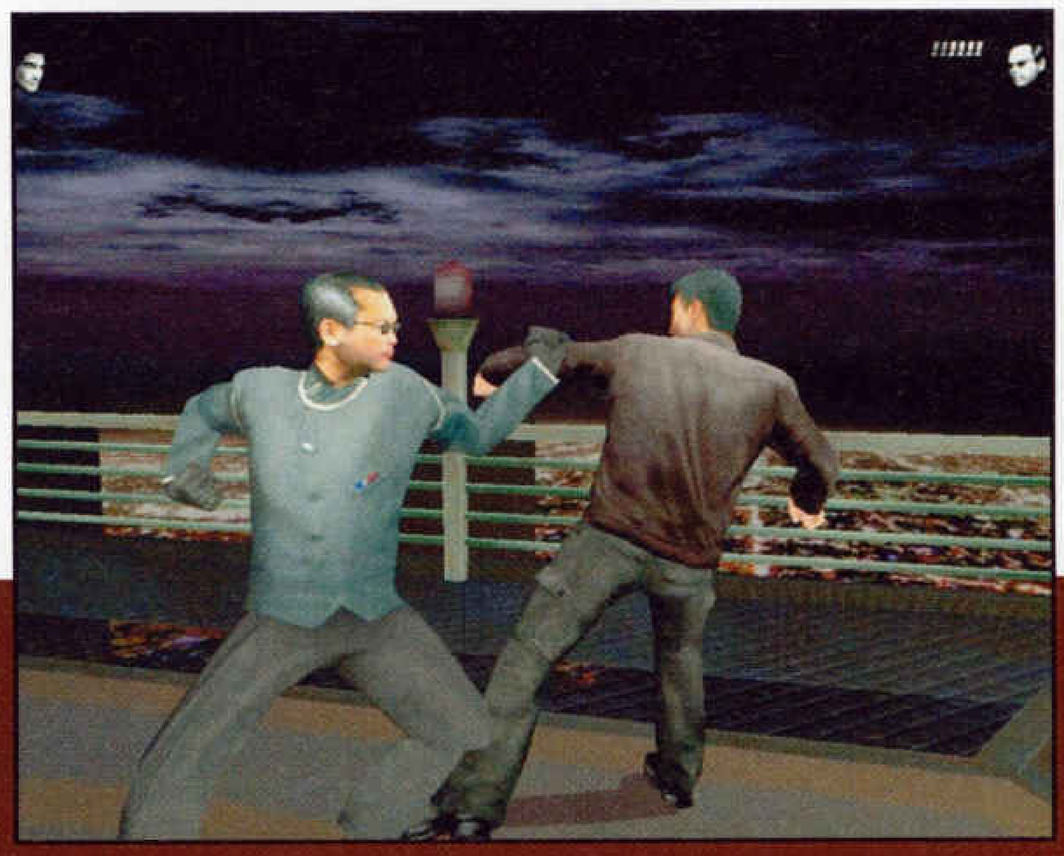
Tra i difetti presenti in True Crime, meritano una menzione speciale due aspetti, accomunati dalla loro influenza sulla giocabilità e sulla piacevolezza globale del titolo. Stiamo parlando della fisica degli oggetti in movimento e del sistema di controllo. Ma andiamo con ordine. Chiunque abbia mai provato a giocare con GTA sa bene che una delle cose più difficili del guidare in una città virtuale è la presenza di ostacoli di ogni genere: marciapiedi, rampe autostradali, dislivelli e altro non sono certo fatti per corse sfrenate a tutta velocità, dico bene? Evidentemente i programmatori non hanno pensato a questo piccolo particolare mentre cesellavano True Crime: il risultato è che guidare per le strade di Los Angeles e non rimanere incastrati anche nel più piccolo ostacolo o vedere la propria macchina spiccare il volo inspiegabilmente è più difficile che vincere un terno al lotto. Peggio ancora, spesso la casualità con cui si perde il controllo, anche quando si è a piedi, è tale che non si riesce nemmeno a capire cosa possa aver provocato tale situazione. In altri casi, invece, la colpa è proprio dell'utente. Già, perché True Crime prevede una diversa mappatura dei controlli, a seconda della modalità di gioco utilizzata in quel momento: alcune situazioni, come mirare con la pistola, ad esempio, necessitano dell'uso del mouse oltre che della tastiera, ma lo stesso è controproducente quando si passa al combattimento e il fido topolino inizia a far ruotare l'inquadratura all'impazzata. Un bel minestrone di comandi per dirla tutta, dovuto probabilmente a una poco attenta conversione della versione console.

GLI OBIETTIVI PROPOSTI SONO VARI, MA LASCIANO POCO SPAZIO ALLA LIBERTÀ DI GIOCO, CHE SI "RESPIRA" VERAMENTE NEI SOLI LIVELLI D'INTERMEZZO

▲ Ma non si parlava di mafia e crimine organizzato? E questo santone stile "Grosso guaio a Chinatown" da dove spunta?

▲ Sgattaiolare all'interno di un magazzino senza essere visti rappresenta un piacevole diversivo alle classiche sparatorie.

di qualità realizzativa che non passano inosservati. Graficamente il gioco non abbonda di poligoni e visivamente si presenta piuttosto povero. Considerando che stiamo parlando di Los Angeles, è inspiegabile la poca vitalità espressa dalla città, con un traffico ridotto all'osso che a Milano ci auguriamo da anni e con un esiguo numero di pedoni che passeggiano per le grosse vie della metropoli. Come se non bastasse, il fenomeno del clipping è veramente fastidioso e contribuisce ad abbassare il fattore divertimento. Non è raro, infatti, imbattersi in vetture che appaiono in strada un attimo prima di tamponarci o in muretti disegnati una frazione di secondo dopo che è scaduto il tempo utile per evitarli. Insomma, True Crime si è rivelato un'occasione sprecata per presentare un prodotto sensazionale, in grado di demolire GTA e soci. Intendiamoci, così com'è non è brutto, ma supera di poco la sufficienza. Peccato, davvero.



◄ Nei combattimenti Nick può usare, una volta stordito l'avversario, delle combo "rubate" dai picchiaduro vecchia maniera...

COMMENTO

True Crime nasce con l'intenzione di mescolare elementi apprezzati in molti titoli diversi ma, purtroppo, non è stato curato come avrebbe meritato. Tra le caratteristiche vincenti dobbiamo porre l'accento sulla riuscita combinazione di stili di gioco differenti, sul comparto audio, sulla longevità e sulla trama che, pur scadendo spesso nel deja-vu, tiene sufficientemente viva l'attenzione dell'utente. Tutte queste doti vengono però minate da una realizzazione tecnica non all'altezza della situazione, da alcuni problemi di giocabilità, da un sistema di controllo "bizzarro" e da un clipping che lascia poco margine di manovra al giocatore. A questo dobbiamo aggiungere una grafica pulita ma troppo essenziale e una città che, a tratti, pare desolatamente vuota. La struttura del gioco cerca di emulare altri titoli per rendere True Crime virtualmente infinito, ma anche qui le cose non sono state fatte come ci aspettavamo. Buona l'idea delle missioni casuali, ma qualche obiettivo in più non avrebbe certamente guastato. In definitiva, insomma, True Crime rientra in quei giochi sì sufficienti, ma che con un po' di attenzione in più sarebbero riusciti a entrare nell'Olimpo dei videogiochi. Un'occasione sprecata quindi, che non significa però che il titolo Activision sia brutto o non godibile. Sappiate solo che dovrete essere disposti, di tanto in tanto, a chiudere un occhio...

HARDWARE

I requisiti minimi per giocare a True Crime prevedono l'impiego di un PC con processore ad almeno 700 MHz, 128 MB di RAM, una scheda video con 32 MB di memoria compatibile con DirectX 9.0a e circa 3 GB di spazio su Hard Disk. Noi vi consigliamo almeno un processore a 1,5 GHz, 256 MB di memoria e una scheda grafica con 64 MB di VRAM.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

65

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ti piacciono le avventure grafiche? Su TGM Online trovi opinioni e soluzioni.

SVILUPPATORE
Detalion

PUBLISHER
The Adventure Company

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 45,00

SITO
www.schizm2.info

REVIEW

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

SCHIZM 2: CHAMELEON

Prendiamo il motore di grafico Tron 2.0, il mondo del primo Schizm, una trentina di enigmi di tipo logico/matematico e due popolazioni che non si possono vedere. Cosa otteniamo? Ma il seguito di Schizm, ovviamente, che abbandona i pesanti filmati pre-renderizzati per consentirci la massima libertà di movimento.

Può capitare di svegliarsi con il mal di testa. Un dolore banale, ma fastidiosamente persistente. Il male ai piedi o alla schiena si possono lenire sedendosi, o facendo qualche terapia con i giusti esercizi di ginnastica. Il mal di testa no, ce l'hai sempre. Ti trapana le meningi indipendentemente dal lavoro che stai svolgendo, finché non lo calmi con un analgesico o con qualche altro medicinale più naturale. C'è chi riesce a farselo passare con qualche massaggio, ma bisogna essere bravi. Svegliarsi con il mal di testa, comunque, può essere fastidioso ma non così grave. Pensiamo, però, a come debba essere bello svegliarsi con il mal di testa, immersi nello spazio profondo, privi di qualunque ricordo (anche del nostro nome), e con un simpatico filmato olografico che, in buona sostanza, ci accusa di essere gli artefici della distruzione del mondo, di aver tradito la nostra gente e di averla condannata all'estinzione. Come minimo, oltre all'analgesico, serve anche un antidepressivo.

IL PROTAGONISTA È ACCUSATO DI AVER PROVOCATO LA GUERRA CHE HA PORTATO ALLA DISTRUZIONE DEL SUO PIANETA, E PER QUESTO È STATO CONDANNATO A MORTE

DUE FAZIONI IN LOTTA

Sen Geder, il protagonista di questa avventura grafica, si sveglia proprio così, a bordo di una

▲ Quei baccelli non sono altro che specchi, che dovremo posizionare in modo da indirizzare tre fasci di luce verso "l'occhio" in alto a destra. Non sarà semplice, ma nemmeno terribilmente difficile.

▲ Lì davanti a noi c'è ciò che resta della navicella che ci ha riportati sani e salvi al suolo. Il nostro carrozziere si starà già sfregando le mani...

stazione spaziale che, a quanto pare, precipiterà al suolo entro un paio di settimane. È accusato di aver provocato la guerra che ha portato alla distruzione del suo pianeta, e che vegetare ibernato per ben 200 anni, privato dei suoi ricordi, per poi essere svegliato poco prima che la navicella si sfracellasse con tutto il suo contenuto, beh, era la giusta punizione per ciò che aveva fatto.
La registrazione olografica che lo informa di tutto questo, tuttavia, si interrompe sul più bello, cioè quando gli viene detto che non tutto il mondo è perduto: in una vallata ancora fiorente, gli ultimi discendenti delle due antiche civiltà sono ancora in lotta, perpetrando un conflitto di cui ben pochi ricordano le cause. Insomma, si odiano e basta.
Sen, quindi, decide di evadere in qualche modo dal "carcere" e tornare al pianeta natio, per ricomporre il puzzle dei suoi ricordi, recuperare l'identità perduta e, magari, rappacificare i contendenti, visto che una guerra fratricida può portare soltanto morte e distruzione, e l'inevitabile estinzione dell'intero genere umano. Troverà due fazioni in lotta: i Transai, fieri sostenitori della tecnologia e dotati di meccanismi impressionanti, e gli Ansala, naturalisti convinti, capaci di modificare la materia e il corso degli eventi con i poteri della mente. Per fortuna non è solo: ad aiutarlo ci sono le Guide, enormi macchinari provenuti dallo spazio e ultime vestigia di una civiltà fiorente, prima del conflitto. Saranno proprio le Guide a dotare Sen di una tecnologia semplice ma straordinariamente efficace, in grado di camuffarlo opportunamente: di volta in volta, verrà riconosciuto da Ansala e Transai come uno dei loro esploratori dispersi anni prima.

UN'AVVENTURA GRAFICA COL MOTORE DI UNO SPARATUTTO. FUNZIONA?

Che Schizm 2 rappresenti un netto taglio col passato ci sembra evidente. Il punta e clicca non è stato abbandonato del tutto, visto che in alcune occasioni il mouse ci servirà per interagire con gli enigmi. Tuttavia, i movimenti sembrano proprio essere quelli di Quake & similia, con i tasti W, A, S e D preposti allo spostamento del nostro eroe, e il mouse usato per puntare lo sguardo in questa o quella direzione. Gli avventurieri comunque si tranquillizzino: il tasto sinistro del mouse non serve per sparare, e quello destro non ci consente di prendere meglio la mira. Al massimo, possiamo saltare con la barra spaziatrice. Quando ci troviamo di fronte a un oggetto con cui si può interagire, il puntatore si illumina e, con il tasto sinistro, possiamo zoomare. Avremo così una visione ravvicinata dell'oggetto, su cui generalmente potremo muoverci con il classico puntatore a freccia, in modo da cliccare sui pulsanti e

▲ Quest'uomo sarà l'unico abitante del luogo dotato di un minimo di senno. Non a caso è un eremita.

L'AUTORE

Terry Dowling, nato nel 1948, è uno dei più apprezzati scrittori di fantascienza australiani. Autore di Rynosseros, di Tyson blu e della Spiaggia Crepuscolare (la saga di Tom Rynosseros), di Assenzio Romano, de L'uomo che ha perso il colore rosso e di Una conoscenza approfondita della notte, è an-

che editore e caporedattore di alcune riviste di fantascienza e letteratura australiane. Terry ha vinto numerosi premi e ha già collaborato con Detalion per la realizzazione del primo Schizm. Oltre che scrittore per professione e abile musicista per hobby, Dowling è esperto di comunicazioni e insegnante di questa materia presso l'università di Sidney. È stato definito dalla stampa internazionale "uno dei nostri futuristi più fini" e "una delle menti immaginative più raffinate degli anni '90". A proposito dei videogiochi in soggettiva ha dichiarato "con questo punto di vista il giocatore si immerge di più nel prodotto, rispetto alla terza persona: quando guardi qualcuno compiere un'azione, in fondo, è un po' come se stessi guardando un film". Nel suo futuro ci sono ancora i videogiochi, "una forma narrativa strepitosa. Non al pari della letteratura, ma sicuramente paragonabile al cinema". Adesso sta lavorando su un nuovo progetto (un'altra avventura grafica), su cui però preferisce mantenere il più assoluto riserbo.

SCHIZM 2 RAPPRESENTA UN PERFETTO CONNUBIO FRA 3D E 2D, PIÙ CONVINCENTE DI QUELLO VISTO IN BROKEN SWORD 3

▲ Ponti, altri ponti e ancora ponti da allineare. Sembra che gli architetti del luogo abbiano una strana predilezione per questo genere di cose.

▲ Guardiamo in alto e risaliamo... ogni volta che sbagliamo e cadiamo di sotto, il percorso cambia. Eppure, c'è un modo intelligente per risolvere questo enigma.

COMMENTO

Schizm 2 è davvero una bella avventura grafica, capace di immergere il giocatore nell'atmosfera e nell'esplorazione del suo mondo, di farlo restare a bocca aperta per la bellezza dei panorami, ma senza tuttavia annoiarlo con inutili e chilometriche divagazioni. L'impatto grafico rispetto al primo episodio è rimasto pressoché invariato e, se da una parte ha perso un po' del dettaglio della versione DVD (mai arrivata in Italia, purtroppo), grazie alla visuale in soggettiva riesce a essere molto più immediato e gradevole dei filmati della versione su CD-ROM, compressi all'eccesso. La trama, frutto ancora una volta della collaborazione con lo scrittore australiano Terry Dowling, è pregevole, indubbiamente più ricca di elementi e di colpi di scena rispetto al primo Schizm, e la presenza di altri esseri umani costituisce un netto punto di distinzione sia dall'illustre predecessore, sia dal concorrente diretto di UbiSoft. In altre parole, URU è per chi ama l'esplorazione, Schizm 2 per chi vuole risolvere tanti enigmi difficili. Non si tratta, dunque, di un prodotto per novellini. L'approccio è sconcertante, già i primi enigmi saranno belli tosti, e col passare del tempo incontreremo strani macchinari e avremo diversi calcoli da effettuare, naturalmente in un sistema metrico diverso da quello decimale... Insomma, c'è davvero di che divertirsi, e speriamo di vedere più spesso giochi impostati in questo modo.

HARDWARE

Per giocare con Schizm 2 servono un processore a 800 MHz (meglio il doppio), 128 MB di RAM (ma con Windows 2000 e XP è meglio usarne 256), una scheda video dotata di 64 MB di memoria, in grado di usare T&L Hardware, e che sia compatibile con DirectX 8.1 (in pratica tutte le Radeon e le GeForce, tranne i primi modelli). In ogni caso, è consigliabile un PC potente e aggiornato.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

82

sulle leve opportune. Quando vorremo "uscire" dall'enigma e tornare alla normale modalità di movimento, basterà usare il tasto destro del mouse. Insomma, un connubio praticamente perfetto fra 3D e 2D, più convincente di Broken Sword 3: l'impostazione in prima persona di Schizm 2, infatti, consente di immergersi molto di più nella situazione rispetto alle inquadrature fisse del concorrente. Certo, ogni tanto vorremmo anche vedere le gesta del nostro eroe, ma considerando che non è una bella figliola poco vestita, non ne sentiremo granché la mancanza.
Schizm 2 realizza le velleità del primo capitolo, uscito quando i motori grafici (e soprattutto i processori dell'epoca) non consentivano la realizzazione di un mondo così ricco di dettagli. Oggi, invece, i Pentium 4, gli Athlon, e soprattutto i chip grafici Radeon e GeForce possono sostenere gli sforzi di un mondo tridimensionale così ricco e piacevolmente illuminato, facendo sì che URU e Schizm 2 possano essere tranquillamente considerati gli iniziatori di una nuova era.

MAI PIÙ PERCORSI CHILOMETRICI

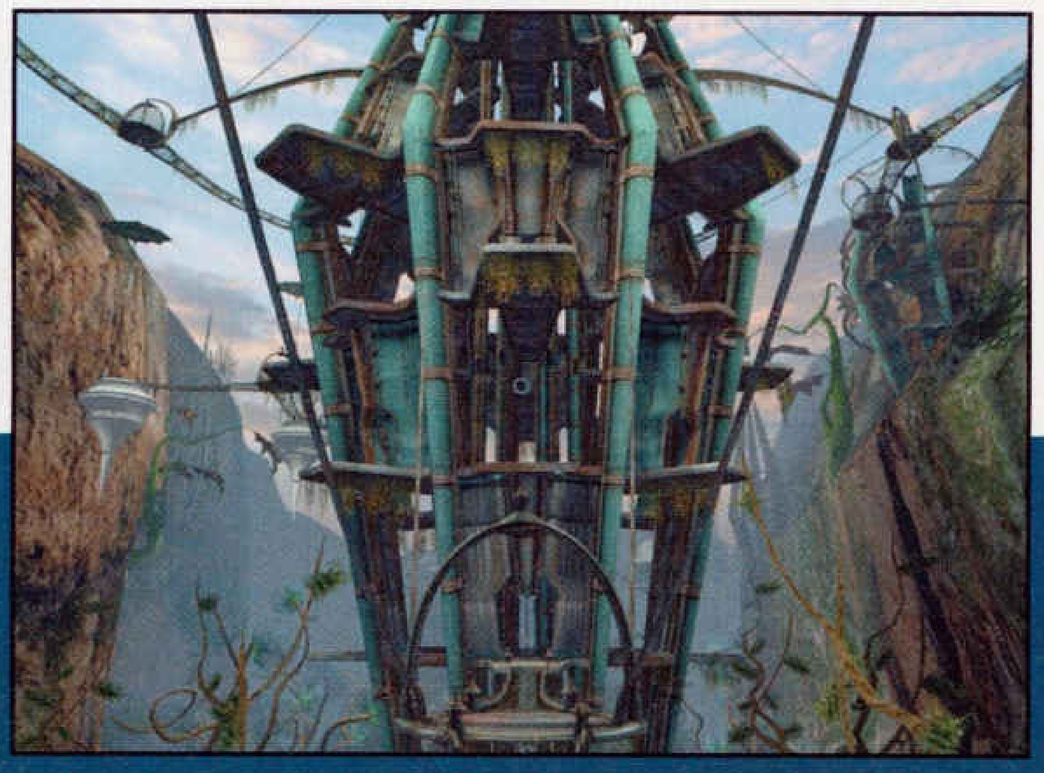
Rispetto al primo episodio, non è variato soltanto il motore grafico. Una novità che ci sembra il caso di salutare con entusiasmo è il cambiamento, pressoché radicale, degli enigmi. Nel primo episodio avevamo a disposizione un mondo che si poteva esplorare nella sua totalità, del tutto liberamente, a patto di pazientare per i lunghi caricamenti e i noiosi (alla decima volta, eh?) filmati di raccordo fra una locazione e l'altra.
All'interno di questo mondo erano disseminati gli indizi necessari alla soluzione degli enigmi, che tuttavia potevano trovarsi fisicamente molto distanti tra loro. L'alternativa a un vagabondaggio senza una meta precisa, alla ricerca della soluzione giusta, generalmente era costituita da una sequela interminabile di tentativi inutili, allo scopo di trovare la giusta combinazione fra le centodiciottomila possibili. Frustrante. Con Schizm 2 tutto cambia: gli enigmi diventano di tipo logico/matematico, e con un minimo di ragionamento (e colpo d'occhio) è sempre possibile risolverli. Restano difficili, ma per lo meno non ci obbligano più a compiere chilometri di strada inutilmente. Qualche indizio da trovare permane, ma di solito basta cercare bene nelle vicinanze.
Anche la libertà di movimento è ridotta di conseguenza: Schizm 2, più che un gioco di esplorazione alla URU, è un'avventura grafica tradizionale, suddivisa in "capitoli" ambientati in luoghi diversi. Sen ha tutta la libertà di movimento che vuole nella zona in cui si trova, ma non potrà uscire da lì fino a che non avrà risolto gli enigmi necessari. Ci sono occasioni in cui può tornare indietro, e altre in cui invece è "imprigionato" in un'area del mondo. Ci sono anche enigmi dotati di un'unica soluzione e di un numero ben preciso di tentativi possibili, esauriti i quali il giocatore non potrà fare altro che caricare da un salvataggio precedente e ritentare. Beh, direi che ora è giunto il momento di volare al commento...

L'UOMO È CRETINO, OVUNQUE

Schizm 2 ci insegna soprattutto una cosa: non importa la latitudine, non importa l'era né i motivi di fondo... qualunque sia il valore di queste variabili, allo stadio come alle Crociate, l'uomo deve necessariamente dividersi su qualcosa, e sopraffare i suoi simili per far valere le proprie ragioni, poco importa quanto siano effimere. Giocando a Schizm 2, veniamo naturalmente a conoscenza delle ragioni del conflitto mondiale, e dei veri motivi della condanna di Sen. Ci sembreranno del tutto inverosimili nella loro miopia, eppure, di quanti futili casus belli è fatta la storia dell'uomo? Un tema di un'attualità scottante.

▲ **Il re Ansala ci dà il bentornato. In realtà dovrebbe dirci "benvenuto". Ma finché non se ne accorge è meglio...**

SCHIZM 2, PIÙ CHE UN GIOCO DI ESPLORAZIONE ALLA URU, È UN'AVVENTURA GRAFICA TRADIZIONALE



▲ **Una delle più straordinarie costruzioni Transai. Sottolineo che non si tratta di un filmato, ma di un elemento in 3D che fa parte della grafica, come tutti gli altri.**

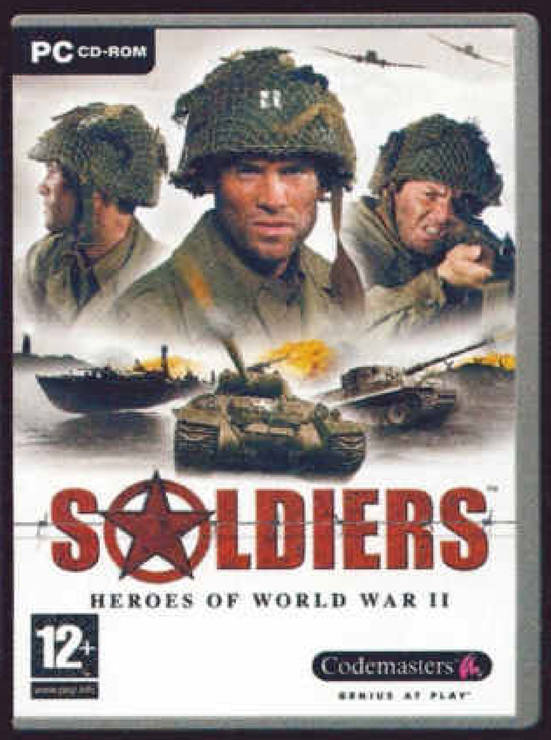
Games Machine Star Player

visto su GAME NETWORK SKY 816

SOLDIERS™

HEROES OF WORLD WAR II

CONTROLLA LE FORZE ALLEATE O DELL'ASSE - PIÙ DI 100 VEICOLI E ARMI - AMBIENTAZIONI TOTALMENTE INTERATTIVE - CAMPI DI BATTAGLIA COMPLETAMENTE DISTRUTTIBILI - 30 INTENSE MISSIONI - 2 SISTEMI DI CONTROLLO
DIVERSE SOLUZIONI STRATEGICHE PER AGGIUDICARSI LA VITTORIA - SOFISTICATA IA NEMICA - GRANDE VARIETA' DI TERRENI ULTRADETTAGLIATI - PARTITE MULTI GIOCATORE ONLINE IN MODALITÀ A SQUADRE



SEI PRONTO PER DIVENTARE UN EROE ?

UN'AVVENTURA PIENA D'AZIONE E STRATEGIA AMBIENTATA NELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

www.codemasters.com/soldiers

distribuito da HX HalifaX digital bros division

PC CD

BEST WAY

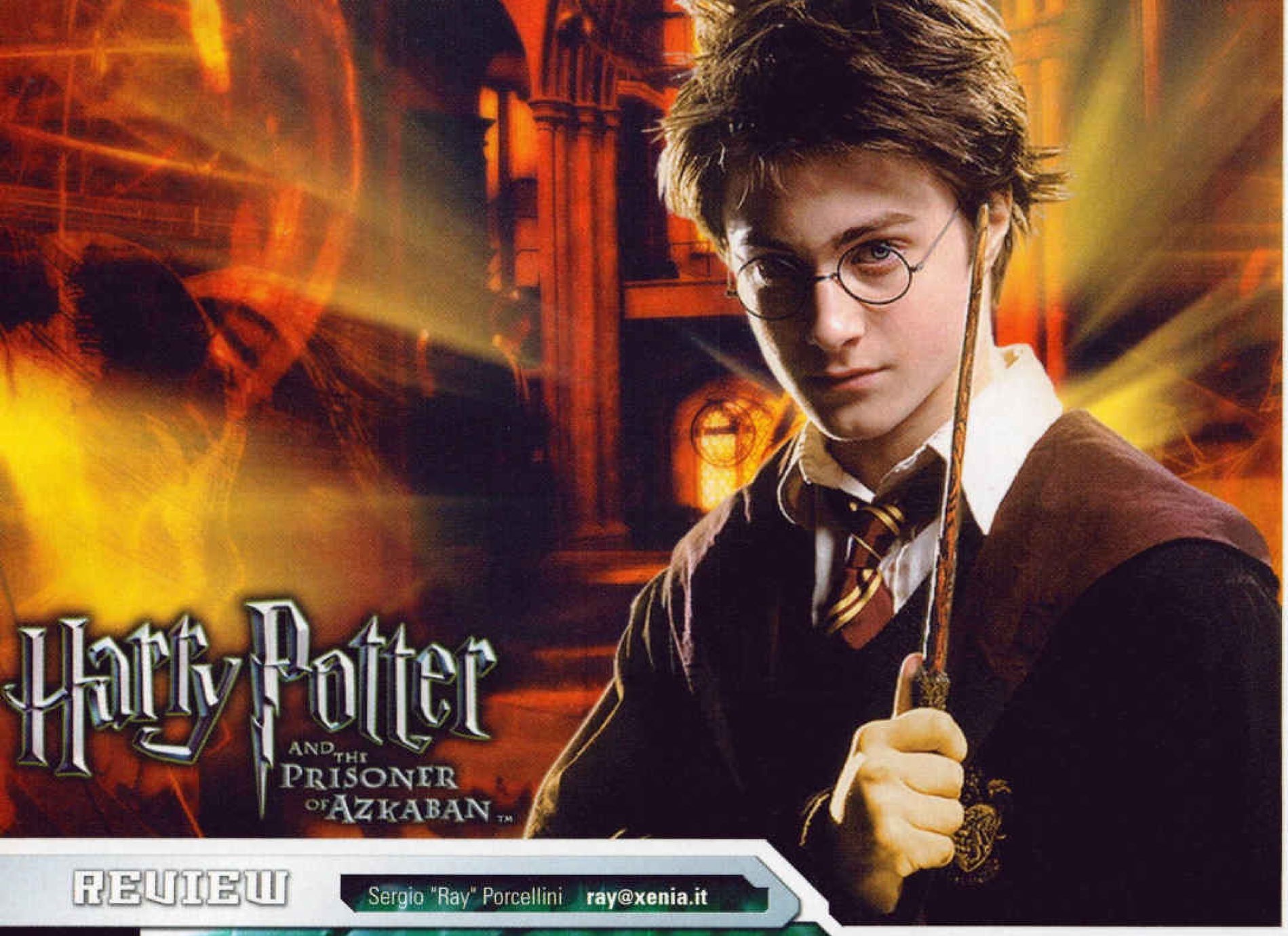
1C COMPANY

The way it's meant to be played NVIDIA

DISPONIBILE DAL 2 LUGLIO

Codemasters® GENIUS AT PLAY™

© 2004 1C Company, Best Way Company and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Soldiers"™, "Heroes of World War II"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Best Way Company. Published by Codemasters.



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online puoi scaricare i wallpaper di Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban!

SVILUPPATORE
Interno

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Electronic Arts

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 52,99

SITO
harrypotter.ea.com/hppoa

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

HARRY POTTER E IL PRIGIONIERO DI AZKABAN

Vi piacerebbe scoprire di essere dei maghi? Vi piacerebbe andare a studiare magia in una scuola ai confini della realtà? Spiacente, non si può fare. Provate questo gioco, però, potrebbe essere un buon surrogato.

Sirius Black è scappato! Già, ma chi è questo tizio? Di sicuro non è uno qualsiasi: è stato imprigionato nel carcere di Azkaban per i suoi misfatti. Tra l'altro, dicono che abbia ucciso ben tredici persone con un solo incantesimo. Non è quindi da prendere sottogamba il fatto che pare sia alla ricerca di Harry Potter. Ok, ma perché vuole mettere le mani addosso al nostro eroe? La spiegazione qui è a rischio di spoiler, quindi mi astengo; fatto sta che chi già conosce la saga letteraria del giovane mago saprà bene quale rapporto intercorre tra i due e saprà anche quanto dannoso tale rapporto sia per la salute di Harry. Ed è qui che subentrate voi: starà alla vostra abilità, infatti, riuscire a sottrarre l'occhialuto incantatore alle attenzioni del (presunto) criminale.

Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban, gioco tratto dal film da poco uscito nelle sale cinematografiche (per voi che leggete), a sua volta ispirato all'omonimo libro, ci mette nei panni del protagonista e dei suoi principali amici. Il gioco si svolge all'interno di Hogwarts e sarà nostro compito guidare i tre eroi attraverso un titolo essenzialmente d'azione ma con qualche richiesta di ragionamento. Cominciamo col dire che, pur partendo da identiche premesse e avendo la stessa ambientazione, questo titolo è completamente diverso dalle omonime conversioni per console. Laddove su console si enfatizza il gioco di squadra, qui si punta più sulle capacità del singolo, con delle situazioni totalmente differen-

LA VERSIONE PC DI HARRY POTTER 3 È MOLTO DIFFERENTE DA QUELLA VISTA SU CONSOLE.

▲ Ecco uno dei sottogiochi: dovrete abbattere tutti i folletti per conquistare una figurina. Ripetete altre quattro volte per completare la serie.

▲ Hermione può animare delle statue e trasformarle in animali. Il drago, per esempio, è in grado di volare e soffiare fiamme.

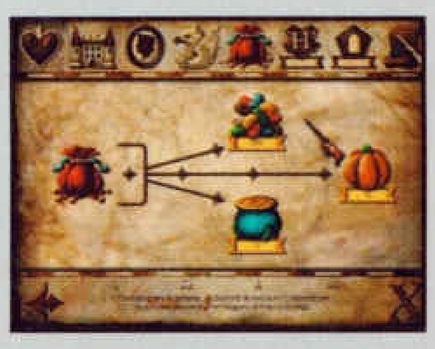
ti, adatte a sfruttare meglio il sistema di controllo mouse-tastiera.
Il gioco consiste fondamentalmente nel muoversi per Hogwarts, andando a lezione (che è già un'avventura di per sé, considerati gli argomenti), esplorando gli innumerevoli segreti che la scuola nasconde e affrontando i rivali che vi si pareranno davanti. A seconda della situazione specifica, potreste dover controllare uno o più personaggi scelti tra Harry, il suo compare Ron (il suo vero nome è Rosalino Cellamare, ma non ditelo a nessuno) e la sua amica Hermione. Dato che ciascuno di essi può usufruire di incantesimi diversi, utili in differenti circostanze (anche se hanno un certo patrimonio di magie comuni), sarà il computer a decidere di volta in volta quale dovrete guidare nello specifico. Nel caso siano presenti anche gli altri due personaggi, si muoveranno automaticamente.
Buona parte delle situazioni problematiche in cui vi verrete a trovare sarà risolvibile tramite l'utilizzo degli incantesimi. Niente di più facile... per ricorrere a una magia, infatti, non dovrete fare altro che premere il pulsante sinistro del mouse e tenerlo pigiato: vedrete comparire una luce in aria, che è, all'atto pratico, il vostro "mirino". Puntatelo su qualcuno/qualcosa che possa essere colpito da uno qualsiasi degli incantesimi a vostra disposizione e tale mirino si trasformerà in un'icona. A questo punto, non vi resta che rilasciare il pulsante e vedrete l'effetto della magia. L'incantesimo esatto che userete cambierà di volta in volta a seconda del bersaglio. Per esempio, se state puntando uno scrigno o un armadio, userete automaticamente la magia per scassinare lucchetti. Se prendete di mira un nemico, ricorrerete a un incantesimo d'attacco. E così via, con un sistema che, più che intuitivo, è estremamente lineare. Non vi sarà richiesto di prendere effettive decisioni "tattiche": dovrete semplicemente fare la cosa più evidente.
Per la gioia del giocatore, però, questo titolo non si limita a offrire una storia principale, che potete seguire semplicemente facendo quello che i personaggi non giocanti vi indicano. Tra una missione e l'altra, potrete infatti esplorare i dintorni della scuola e la scuola stessa, che si articola su svariati piani. Esplorazioni che potrebbero coinvolgervi in alcuni sottogiochi di varia natura, che vi porteranno a scoprire scorciatoie per posti che già conoscete o vi porteranno qualche soldo in più in tasca.
Non so, mi risulta piuttosto diffi-

▲ **Il Dissennatore! Harry (ma non solo) teme alla follia queste creature...**

◀ **L'unico modo per sconfiggere gli imp consiste nel lanciare loro addosso gli esplosivi di cui fanno uso. Occhio a non farveli scoppiare in mano.**

IL NEGOZIO DELLA DILAPIDAZIONE

Perché un mago dovrebbe voler raccogliere delle gelatine? O delle zucche? O dei calderotti (una sorta di pentola)? Semplice: perché per tutti i maghi questi oggetti sono un'unità monetaria potentissima. In questo gioco, almeno. Pensate a quanto meno grave sarebbe stato il crack Parmalat se la nostra economia si fosse basata sulla gelatina... A Hogwarts non si fanno questi problemi e gli oggetti succitati sono la valuta corrente (nel gioco, eh?). Tipicamente, le gelatine si trovano aprendo scrigni, armadi e qualsiasi altra cosa possa essere chiusa (si trovano persino all'interno di alcune armature ornamentali). Potete ottenerne una grande quantità se riuscite ad accedere alla stanza bonus delle gelatine (ci potete arrivare superando alcune prove di addestramento e raccogliendo nel contempo tutti i bonus simili a scudi che si trovano in tale ambito). Qui avrete la possibilità di muovervi in un ambiente zeppo di gelatine, zucche e calderotti e dovrete raccoglierne quante più possibile entro un tempo limite. La differenza fra le tre tipologie di moneta sta solo nel valore del singolo pezzo. Una volta che vi sarete dotati di una tonnellata di soldi (si fa per dire), potrete andarla a spendere nel negozio dei gemelli Weasley all'interno di Hogwarts: qui si vendono figurine, bonus e parole d'ordine che vi consentono di accedere ad aree poste dietro dei quadri. Le figurine possono anche essere comprate dal alcuni studenti, che vi chiamano in disparte per offrirvele a cifre direttamente proporzionali alla rarità della merce. Il che dimostra che anche i maghi hanno bisogno del mercato nero per ottenere ciò che vogliono e, soprattutto, che hanno bisogno di soldi.



POTRETE RISOLVERE BUONA PARTE DEGLI ENIGMI RICORRENDO AI PIÙ SVARIATI INCANTESIMI

▲ **Grazie a questa magia, Ron può aggrapparsi a delle sfere apposite per trascinarsi in luoghi lontani. In alternativa, può afferrare e spostare oggetti secondo lo stesso principio.**

▲ **Harry, Ron ed Hermione uniscono le forze per respingere un assalto di libri volanti! Combinando i propri poteri, i ragazzi possono rendere gli incantesimi più forti.**

COMMENTO

Direi che questo terzo episodio della saga di Harry Potter è decisamente migliore dei suoi predecessori, seppure non tanto bello da essere imperdibile. È un gioco d'azione complessivamente ben fatto, con una qualità tecnica che si colloca nella media e una buona giocabilità. Forse sono influenzato dalla versione PS2, ma non ho gradito l'eliminazione di quello che, a mio avviso, era un punto di forza del titolo, ovvero la necessità di fare gioco di squadra con i tre protagonisti. D'altra parte, la qualità generale dell'azione è migliore e la maggiore linearità epura il gioco di certi enigmi a volte un po' troppo bizzarri (ma preferire una versione all'altra è essenzialmente questione di gusti). In HP non si resta mai bloccati; casomai, se ci si dimentica della mappa, si può passare troppo tempo a girarsi Hogwarts senza fare alcunché di significativo. Anche così, però, è possibile sfruttare l'ampio ambiente che i programmatori hanno costruito attorno al protagonista, cercando bonus e passaggi segreti per tutta la scuola. Di fatto, questa possibilità aggiunge molto alla longevità di un titolo altrimenti non lunghissimo. Potete finire la storia di base senza avere effettivamente conquistato tutti i bonus correlati; terminare il gioco al cento per cento è decisamente più difficile. Un titolo essenzialmente dedicato ai fan di Harry Potter e a chi ha apprezzato il film: sono queste persone a poterci trovare il massimo divertimento.

HARDWARE

Il sistema operativo richiesto è uno dei soliti Windows 98, Me, 2000 o XP (è consigliato quest'ultimo). Serve un processore da almeno 600 MHz, ma viene consigliato a 1,5 GHz. La memoria deve essere di almeno 128 MB, ma è meglio se sono 512. Infine, bastano 32 MB su scheda video, ma il manuale ne consiglia 64.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

70

HOGWARTS È UN POSTO ENORME ED È STATO SVILUPPATO IN MODO CHE POSSIATE ESPLORARLO (QUASI) TUTTO

cile giudicare questo titolo togliendomi dalla testa la versione per console. L'impostazione generale è completamente diversa: qui non siete voi a decidere quale personaggio usare, vi viene affidato automaticamente il migliore per ogni singolo compito. La cooperazione fra i tre protagonisti è automatica; non dovete impartire comandi a chi non controllate, tutti sanno già cosa fare. Anzi, potrei dire che l'unica cooperazione sulla quale abbiate un qualche tipo di controllo è l'incantesimo cumulativo, come lo chiamo io. In pratica, potete decidere che più personaggi lancino lo stesso incantesimo sul medesimo bersaglio per aumentarne l'efficacia (ciò a cui accennavo qualche riga fa). In alcuni casi, questo è indispensabile.

Tale differenza di impostazione rende la versione PC decisamente più semplice e lineare, il che ha i suoi pro e i suoi contro. I pro stanno nell'eliminazione di alcuni passaggi decisamente strambi presenti su console, in cui si fatica a capire cosa si debba fare esattamente; i contro stanno nella scomparsa della necessità di fare un lavoro di squadra significativo, che dava al titolo un po' più di spessore.

La versione PC di HPeiPdA è però più immediata e, sulla corta distanza, più divertente. Fila via liscia come l'olio e l'azione è abbastanza gradevole da rendere i sottogiochi facoltativi dei piacevoli diversivi, piuttosto che delle aggiunte necessarie a guadagnare quanti più soldi possibile.

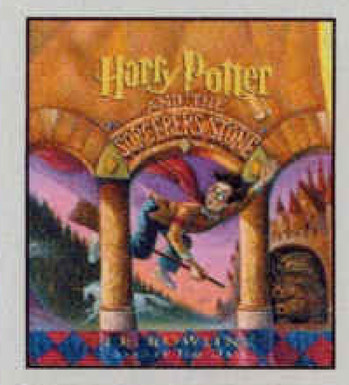
La qualità tecnica del gioco è medio-alta, ma è necessario avere un computer che risponda almeno alle richieste consigliate. Anche così, si notano di tanto in tanto dei rallentamenti e alcuni poligoni restano piuttosto grezzi. D'altra parte, non hanno incertezze nella disposizione, nemmeno durante i filmati (che sono spesso il punto critico dei giochi che utilizzano il motore principale per le sequenze di intermezzo) e a volte sono abbelliti da alcuni effetti niente male, soprattutto nella rappresentazione degli abiti dei personaggi.

Buono il sonoro, che presenta un parlato interamente localizzato in italiano. Il Prigioniero di Azkaban è quindi un buon titolo su Harry Potter, essenzialmente dedicato ai fan, ma potenzialmente gradevole per gli amanti dei giochi d'azione "tranquilli" e con qualche enigma.

▶ La stanza bonus delle gelatine vi sarà aperta se conquisterete tutti gli scudi nascosti in una delle sfide d'addestramento. Qui potrete raccogliere tutto ciò che vorrete fino allo scadere del tempo.

L'APPRENDISTA MAGO

Nell'anno 1991 il giovane Harry Potter, orfano ospitato dagli zii, ricevette una bizzarra lettera. Da allora, la vita per lui non fu più la stessa. Harry scoprì di essere un mago e fu chiamato a studiare alla scuola di Hogwarts, dove un intero nuovo mondo si aprì alla sua vista. Così comincia la saga del giovane mago di Joanne K. Rowling, l'autrice inglese che ha trovato la fortuna narrando le avventure di Harry e dei suoi bizzarri amici, a partire da The Philosopher's Stone (rinominato The Sorcerer's Stone in America e La Pietra Filosofale in Italia) del 1997 fino all'ultimo Order of the Phoenix (L'Ordine della Fenice, qui da noi), per un totale di cinque libri. Harry frequenta una scuola dove si insegnano incantesimi e dove l'esistenza di creature soprannaturali assortite (ippogrifi, draghi, folletti e quant'altro) è cosa comune. Nelle sue avventure letterarie e cinematografiche, Harry fa amicizia con Ron ed Hermione e diventa rivale del maligno Draco Malfoy, lo stereotipo del personaggio che se la tira per eccellenza. Nonostante il mago della Rowling fosse già famoso in ambito letterario, sono stati i film a lui dedicati a consacrarlo veramente al successo mondiale; un successo che, come sempre accade, ha avuto anche dei risultati inaspettati (parodie più o meno divertenti che non possiamo citare, visto che ci leggono anche delle menti innocenti). Al momento, la Rowling è impegnata nella stesura del sesto capitolo delle avventure del giovane mago; secondo i bene informati, in questo libro Harry rivelerà a tutti coloro che gli avevano dato dei soldi di essere in realtà un truffatore. Scapperà in Brasile lasciandosi dietro solo un paio di complici che lo avevano sostenuto nella sua impresa criminale.



Pc Action

di luglio è in edicola

Gioco Completo
DUKE NUKEM
MANHATTAN PROJECT

VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

PC ACTION

Luglio 2004 N° 136 €5.99

GIOCO COMPLETO
DUKE NUKEM
Manhattan Project

PROVA COMPLETA!

HARRY POTTER
e il Prigioniero di Azkaban
Magia e mistero direttamente dall'ultimo film del giovane mago

MICIDIALE

THIEF III
Deadly Shadows
L'esaltante vita di un ladro nel medioevo

SPORTIVISSIMO

UEFA EURO 2004
Agli europei di calcio con tutti i suoi campioni

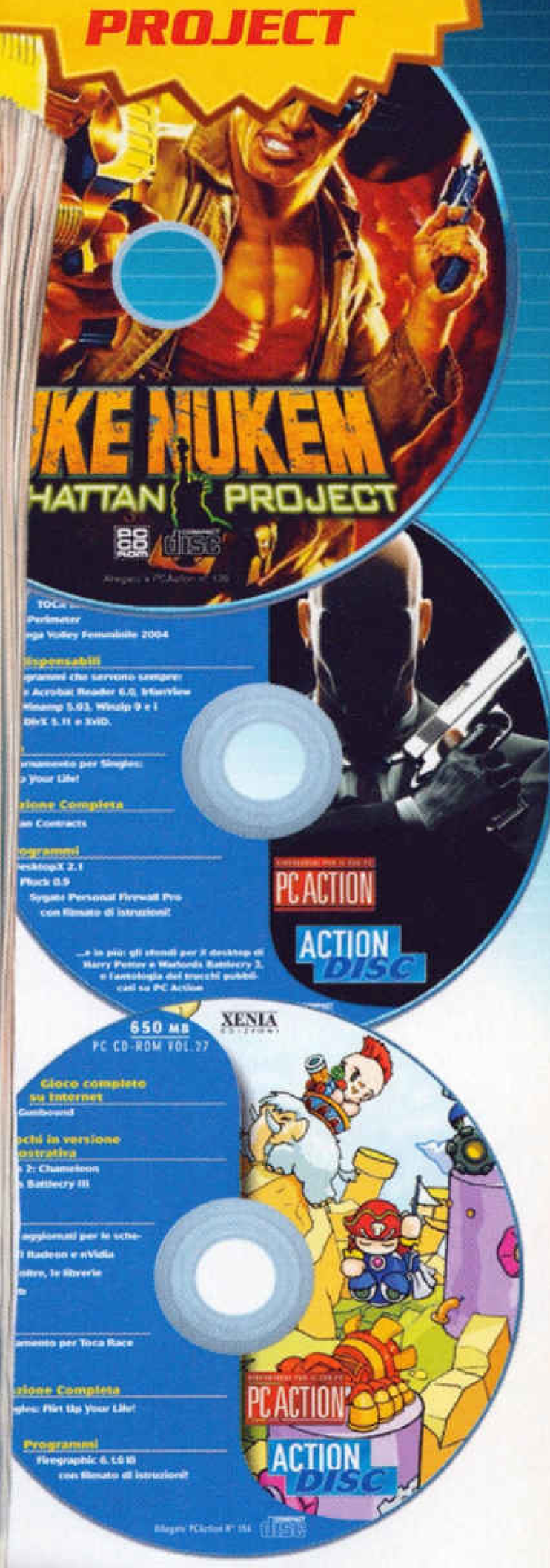
...E ANCORA

SPECIALE E3: IN ANTEPRIMA TUTTI I GIOCHI DEL PROSSIMO AUTUNNO/INVERNO. LE RECENSIONI DI **GROUND CONTROL 2**, WARLORDS BATTLECRY 3, **PERIMETER**, TRUE CRIME, **SHIZM 2**, LEGA VOLLEY FEMMINILE, **THE WESTERNER**, VIRTUAL GP2 – **LO SPECIALE SULLE NUOVE SCHEDE GRAFICHE NVIDIA E ATI** – I VIDEOGIOCHI PER PALMARI E CELLULARI – **L'HARDWARE MIGLIORE PER GIOCARE** E MOLTO ALTRO...

La rivista Ragazzi Libero: "Poste Italiane SPA Spedizione in Abbonamento Postale 45%: DCB Milano"

XENIA EDIZIONI

9 771127 124009 40136



Rivista + 3 Cd Rom **Solo €5.99**

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Volete suggerire al Trap l'innesto di Baggio? Fatelo su TGM Online!

SVILUPPATORE
EA Sports

PUBLISHER
EA Sports

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 54,99

SITO
www.euro2004game.ea.com

REVIEW

Massimo "CSam" Svanoni **xam@xenia.it**

EURO 2004

Sei mesi, una nuova chiacchierata in un bar a Milano (questa volta non c'ero), qualche ritocco di fine chirurgia plastica e la nuova versione di FIFA è pronta. La dedica è all'Europeo che stiamo tutti attendendo trepidanti ma il dubbio resta: quanto silicone avranno usato?

Dal 1982 la nostra nazionale non riesce a deliziarci con una vittoria che ci consenta di passare delle serene vacanze all'estero. Le cose sono due: o accendiamo un cero, o scendiamo in campo in prima persona e ce la giochiamo...

LA PRIMA SQUADRA

EA Sports è riuscita ad accaparrarsi, anche questa volta, i diritti della manifestazione e ci propone, come sempre, l'unica versione che possa vantare il bollino UEFA Euro 2004 in copertina (con tutti i crismi e le licenze del caso, salvo il nome dei giocatori olandesi, una vera iattura per tutti i calciofili digitali). Il tempo, come rilevato nel cappello, era poco, dunque per arrivare al prodotto finito entro maggio e gli uomini della EA Sports hanno dovuto mozzare qualcosa. La prima mancanza che si nota è quella di un valido filmato introduttivo; al suo posto un "video" che è bene saltare a piè pari.

I menu che vi troverete di fronte sono di buona fattura e lo stile elegante della serie è preservato; di quando in quando fa la sua comparsa un piccolo box a illustrare il cambio della canzone in sottofondo... sì, anche Euro 2004 punta su questo genere di finezze.

A PARTE TORNEI E CAMPIONATI VARI POTRETE DISPUTARE UN INCONTRO AMICHEVOLE AL MEGLIO DELLE DUE GARE (ANDATA E RITORNO), UNA PARTITA ALL STAR CONTRO ALL STAR E, INFINE, UNO SCENARIO PARTICOLARE

▲ Il morale di Legrottaglie è in crescendo in quanto astro nascente. Sarei curioso di sentire l'opinione del ToSo (no, meglio di no, visto che ci leggono anche delle persone che non sono moralmente corrotte come noi. ndToSo).

▲ Anche Gattuso può segnare in questa simulazione; la sua presenza alla festa di presentazione del gioco ha avuto qualche effetto...

IN CAPO A OGNI INCONTRO AVRETE UN RESOCONTO SUL MORALE DI ALCUNI VOSTRI UOMINI CHIAVE. NESTA NON HA GIOCATO L'ULTIMO INCONTRO? AUTOSTIMA IN CALO!

Tra le opzioni disponibili a partire dal menu di partenza noterete immediatamente la consueta partita veloce e la più che ovvia possibilità di disputare l'Europeo con una squadra nazionale a vostra scelta. Immediatamente realizzerete che alla modica cifra di euro 54,99 (a listino) avete portato a casa le sole 51 nazioni gravitanti attorno all'imminente manifestazione. Niente Brasile di Kakà, niente squadre di club; il campionato ormai è finito e queste cose non vi interessano più (per qualche mese).

Presa coscienza del fatto che non esiste il concetto di titolo "all inclusive" in casa EA Sports, proseguirete nella vostra esplorazione delle possibilità di gioco, notando un trio di simpatiche novità. A parte tornei e campionati vari potrete infatti disputare un incontro amichevole al meglio delle due gare (andata e ritorno), una partita All Star contro All Star e, infine, uno scenario particolare. Nel primo caso dovrete semplicemente affrontare due partite tenendo il conto dei gol in trasferta; nel secondo caso prima di scendere in campo dovrete allestire di persona la formazione scegliendo uno a uno i vostri uomini tra tutti i calciatori disponibili: nella scelta vi alternerete con il vostro avversario, che sia la CPU o un vostro amico, selezionando un giocatore alla volta.

Nell'ultimo caso dovrete disputare un incontro partendo da un determinato punteggio (e minuto) e cercare di volgerlo a vostro favore; questa opzione ricorda quella di International Superstar Soccer 64 o quella di Actua Soccer 2 (entrambi del '97) in cui venivano riproposte partite effettivamente giocate nel passato: un modo come un altro per dire "cambiamo la storia".
In questo caso non è così e, a ogni modo, ci troviamo di fronte a idee sicuramente buone ma non in grado di consegnare al titolo la longevità andata perduta. In altre parole, la scadenza è prevista per la fine degli europei, o poco oltre.

Navigando ulteriormente tra le voci del menu troverete anche l'opzione che vi consente di giocare online e quella che permette di accedere alle impostazioni del vostro profilo (qui dentro, per la prima volta nella storia di FIFA, potrete ridefinire i tasti a vostro piacere!).

FRULLATO DI IDEE

Euro 2004, però, significa soprattutto Europeo, quindi presto o tardi finirete per prendere sotto la vostra ala protettiva la nazionale, allo scopo di portarla laddove nessun allenatore italiano (o quasi) è riuscito sinora...
Nella modalità di gioco principale vi accorgerete allora di una simpatica opportunità; invece di ritrovarvi uno schieramento di uomini pre-impostato (e nel momento in cui scrivo ancora non definitivo), dovrete procedere personalmente alla convocazione telefonando a qualcuno tra i migliori 40 calciatori del campionato.

PACKAGGIO TUTTO MATTO

Il package del gioco è costituito nientemeno che dalla solita custodia in formato DVD, un paio di CD contenenti il gioco, un paio di codici rispettivamente per l'installazione e la connessione al servizio EA Sports Online, un manuale striminzito con due pagine in croce.
E infine? E infine 4 figurine della Panini per il nuovo album dedicato agli europei. Beh, diciamo che l'affare "gioco + figurine" era qualcosa che si poteva prevedere e di cui potrete godere i frutti per i prossimi due anni; del resto il target è decisamente lo stesso.

Ovviamente la scelta dei programmatori EA Sports non si è fondata sulle pagelle della Gazzetta o sulle palpitazioni degli italiani, dal momento che noterete l'assenza di Baggio, così come alcuni parametri scombinati (Gilardino).
A ogni modo, una volta che sarete sopravvissuti al codazzo di polemiche scaturito dai microtransistor della vostra scheda madre, potrete iniziare il lungo cammino delle qualificazioni. A seguire il torneo ufficiale.
Noterete allora, tra una partita e l'altra, qualche inedita schermata; innanzitutto, in capo a ogni incontro avrete un resoconto sul morale di alcuni vostri uomini chiave. Nesta non ha giocato l'ultimo incontro? Morale in calo. Cassano è stato determinante nel gol partita? Morale a palla. Il morale è altresì un parametro che dovrete tenere in forte considerazione, dal momento che influenzerà la prestazione degli uomini sul terreno di gioco (anche se non in modo eccezionale).

▲ In seguito alle azioni migliori potrete godervi due o tre replay altamente spettacolari.

▲ Gli stadi inclusi sono più di una ventina; oltre a quelli portoghesi ne abbiamo qualcuno per le nazioni più importanti (in Italia S.Siro e Delle Alpi, ovviamente).

Di più, durante la preparazione dell'incontro avrete la possibilità di mettere le mani sopra alcuni report preparati dai vostri osservatori, che hanno studiato la formazione avversaria in vece vostra; il pericolo numero uno dell'Inghilterra è Owen? Ohibò, lo dovrete marcare per bene. Peccato che non esista la marcatura a uomo... Quanto alle impostazioni di schemi & tattiche, tutto è rimasto come era; anzi, Euro 2004, presenta un numero di parametri decisamente più contenuto e immediatamente visibile nella schermata dei cambi.
Occasionalmente capita qualche baco; ad esempio sono stato costretto a giocare con Toldo in difesa perché era comparso, chissà come, in una formazione iniziale campata per aria e il gioco non mi ha dato la possibilità di sostituirlo con un difensore.

ERBA SPRIZZANTE AGONISMO

Scesi finalmente sul manto erboso vi troverete faccia a faccia con FIFA 2004, tirato a lucido. Con qualche eccezione. L'impianto di gioco è rimasto lo stesso, sicché facendo leva sulle tattiche che avete impostato potrete procedere in direzione dell'area avversaria per lo più con una serie di passaggi rasoterra alla velocità di Will E. Coyote.

Occasionalmente la vostra ragnatela sarà interrotta dai "nemici" e in genere si infrangerà alla soglia della difesa avversaria, laddove sarà difficile proseguire.
Per l'occasione, oltre ai soliti colpi, sono stati implementati nuovi movimenti, quasi tutti ispirati a Pro Evolution Soccer 3. Abbiamo dunque il passaggio filtrante normale e con pallonetto (anche se funziona meno bene che nell'originale); abbiamo il cross manuale, giusto per evitare la solita parabola, quindi il pallonetto al portiere. Ci sono finte, doppi passi, tunnel e addirittura la finta di tiro.
E per di più alcuni giocatori vantano una tra le quattro abilità speciali disponibili: dribbling, passaggio, tiro e contrasto. Insomma parecchie cose sembrano una semplificazione a quello che è il punto di riferimento.
Ciononostante durante le azioni di gioco sarà molto difficile saltare un avversario, pur utilizzando uno dei campioni suddetti (Del Piero, Giggs, eccetera). Dovrete fare allora ricorso al solito Controllo senza palla (Off the ball), questa volta decisamente meno pubblicizzato.
Quello che continua a restare - a mio modo di

IL COMMENTO DEL TOSO

Ho avuto modo di spendere qualche ora giocando con questo UEFA Euro 2004 e devo dire che, alla fine dei conti, mi sono proprio divertito. Tenete bene a mente che non stiamo parlando di una simulazione vera e propria, ma di una sorta di "visione" in prima persona di quello che dovrebbe essere il fenomeno degli Europei. Il sistema di controllo ha subito delle modifiche leggere, ma non per questo poco importanti.
Ora si ha la netta sensazione che i compagni siano più reattivi e che riescano a interpretare meglio le nostre idee. Buono il lavoro svolto sui portieri, che a tratti mi hanno ricordato quelli di World Cup '98 (i migliori della storia videoludica, a mio avviso), con parate stupende e altamente spettacolari (qualche papera, però, capita ancora). Piacevole la grafica, benché allontanando la telecamera (conditio sine qua non per aggiungere profondità al gioco) i giocatori diventino irriconoscibili. Condivido le perplessità del caro Svangoni sull'effettiva longevità del prodotto, dal momento che, qualora le cose per la nostra cara Italietta dovessero mettersi male, difficilmente saremmo spronati a giocare ancora. Concludendo, possiamo dire che questo UEFA Euro 2004 rappresenti un altro passo avanti compiuto dalla serie FIFA sulla strada del calcio virtuale. Ora non ci resta che sperare nella versione 2005. Stando a quanto abbiamo avuto modo di vedere a Los Angeles, pare proprio che i programmatori di EA Sports si preparino a fare centro...

NIENTE PIÙ CONCESSIONI ESCLUSIVE ALL'ASPETTO ESTERIORE A DISCAPITO DELLA GIOCABILITÀ; ORA SIAMO QUASI ARRIVATI A UN MATRIMONIO CONSENSUALE DA AMBO LE PARTI

▲ La formazione iniziale qualche volta è soggetta a bachi; ma se un Camoranesi al centro della difesa si può rimettere al proprio posto altrettanto non potrete dire per Toldo: un portiere può essere sostituito solo da un portiere! Amarezza.

▲ Le azioni avversarie si dipanano attorno a una fitta ragnatela di veloci passaggi; distrarsi un attimo equivale a subire un pericoloso tiro in porta.

ONLINE È MEGLIO

Dal momento che - come ci siamo detti - le opportunità di sollazzo in singolo scemeranno velocemente una volta sceso l'interesse per gli europei, l'alternativa principale che avrete per le mani sarà il gioco online. La relativa opzione nel menu principale vi condurrà direttamente all'interno del servizio EA Sports Online messo in piedi dalla società proprio per supportare i prodotti della casa. Come? Beh, una volta che vi sarete iscritti potrete comunicare con tutti i partecipanti della comunità, gettar loro il guanto di sfida, accettare gli incontri che vi vengono proposti o partecipare a tornei (anche a premi) vari e assortiti. Naturalmente esistono delle statistiche aggiornate che vi galvanizzeranno non poco e vi indurranno a fare di meglio e di più.

Ma a quale prezzo? Eh, avete ben capito che la faccenda non è "aggratis", come direbbe il Raffo. I primi 14 giorni sono inclusi nella confezione, poi dovrete scucire qualche dollaro dalla vostra carta di credito. Che volete, colpa dell'euro..

▲ Da questa foto di gruppo i volti degli azzurri risultano discretamente riconoscibili; tuttavia i modelli dei calciatori non sono proprio perfetti, anzi...

◄ Questo è il gol che segnerete più spesso; tocco all'ultimo momento su passaggio in profondità: niente potenza ma il perfetto anticipo sul portiere.

DURANTE LE AZIONI DI GIOCO SARÀ MOLTO DIFFICILE SALTARE UN AVVERSARIO, PUR UTILIZZANDO UNO DEI CAMPIONI "SPECIALI", TRA I QUALI CITIAMO DEL PIERO, TOTTI E GIGGS

vedere - il punto di forza del gioco è la gestione dei contrasti. Invece che ricorrere ai consueti tasti per sottrarre la palla all'avversario vi converrà fare uso della levetta destra del pad (che nel frattempo avrete acquistato) per spintonarlo e fargli perdere forza. Allo stesso modo agirete durante i calci piazzati e come avevo già sottolineato all'epoca, l'espediente dona a questi momenti uno spessore che altri titoli non possono vantare.

FRATELLI D'ITALIA

Sul fronte spettacolo puro, resta da segnalare il consueto impatto in stile televisivo dell'intero gioco. Inquadrature, dissolvenze, la stessa cronaca di Bruno Longhi e Giovanni Galli rimandano a una partita vista nella comodità del vostro divano. Bisogna però registrare ancora una certa approssimazione nella realizzazione dei modelli poligonali degli atleti, che presentano facce ben riprodotte ma mal amalgamate con tutto il resto.

La nota di colore di chiusura riguarda inni e cori. Per ciascuna delle nazionali che deciderete di condurre alla finale potrete godere del rispettivo inno nazionale in capo a ogni partita (sta a voi decidere se cantare o meno). Durante l'incontro, invece, potrete udire alcuni cori da stadio piuttosto noti ma resi nel contesto irriconoscibili per ovvie ragioni. Uno su tutti? Alza la voce, coniglio alza la voce...

Ma dai.

COMMENTO

Dopo una pausa di riflessione di soli sei mesi, FIFA viene proiettato di nuovo sugli scaffali di tutto il mondo sotto una nuova veste. I correttivi chirurgici cui si è sottoposto fanno il loro dovere, per carità. Qualcuno deve aver osservato per benino il fenomeno Pro Evolution Soccer sotto la lente di ingrandimento decidendo che era il caso di fare tesoro dell'esperienza altrui. Il risultato è un gioco pur sempre divertente che deve fare i conti con un avversario esageratamente più appassionante. Lo scontro è chiaramente impari così come lo era sei mesi addietro e la differenza ora sta nel fatto che questo è un titolo con una data di scadenza o quasi. Quanto pensate di resistere manovrando solamente una delle 51 nazioni europee? Temo non molto, e l'unica via di fuga è rappresentata dal sistema di partite e tornei in rete, qualcosa che a Pro Evolution Soccer manca, anche se ancora per poco. Detto questo Euro 2004 è un gioco che vale la candela a prezzo ridotto; non essendo questa la fascia cui EA Sports ha deciso di attenersi, posso raccomandare di provarlo a tutti gli affezionati della serie FIFA che non abbiano acquistato l'edizione 2004.

HARDWARE

UEFA Euro 2004 gira esattamente come FIFA. Si parla, come minimo, di un PIII a 500 MHz o simile con 64 MB di RAM (128 MB per Windows 2000/XP). Windows 95 e NT 4.0 non sono supportati, 98, ME, 2000 e XP sì. Necessaria poi una scheda 3D con 16 MB di memoria, compatibile con DirectX 8.1 e 700 MB di spazio libero su disco. Personalmente vi consiglio un Pentium IV (o equivalente AMD) e una scheda 3D dell'ultima generazione. Non dimenticate il pad con due levette analogiche.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

79

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Appassionato di strategia? Vieni a chiacchierare con noi sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
1C, K-D Labs

PUBLISHER
Codemasters

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale e sottotitoli

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.codemasters.com/perimeter/

REVIEW

Davide Comunello **davide.comunello@xenia.it**

PERIMETER

La rinascita degli RTS? Russi e Codemasters congiurano per cambiare il destino degli strategici in tempo reale, a suon di Nanotecnologia e Perimetri. Geometria del game design? Forse...

Non c'è bisogno di approfondire l'imbarazzante situazione del mercato degli RTS: l'originalità si è estinta da tempo immemore e l'ostinazione delle software house si concretizza in sequele di cloni che continuano a riproporre concetti vecchi di un lustro. K-D Labs, team russo molto promettente, ha cercato di colmare il gap avventurandosi nel genere con qualche buona intuizione e con l'ambizione e l'entusiasmo dell'esordiente: il risultato è certamente più degno di quanto molti altri blasonati ensemble non siano riusciti a realizzare sinora. Perimeter non è una Rivoluzione d'Ottobre, non è nemmeno un titolo perfetto, ma ha il coraggio e il pregio di riaprire la partita degli RTS, rilanciando con umiltà e proponendosi come un valido prodotto per appassionati in cerca di nuovi stimoli.

K-D LABS SI È AVVENTURATA NEL GENERE DEGLI RTS CON QUALCHE BUONA INTUIZIONE E CON L'AMBIZIONE E L'ENTUSIASMO DELL'ESORDIENTE

L'ambientazione di Perimeter riconduce l'aspirante stratega a un universo parallelo, nel quale la razza umana si imbarca in un lungo e faticoso esodo attraverso i sistemi per sfuggire alla minaccia degli Scourge. Razza aliena composta da una nutrita schiera di bestiacce assortite dall'aspetto insettoide e rettiloide, quella degli Scourge è una forma di vita che non conosce

▲ I "cecchini", unità terrestri basate su tecnologia laser, sono ottimi per coprire i mezzi pesanti e risultano una buona soluzione durante le fasi iniziali.

▲ Il Perimetro attivato: è possibile alzare lo scudo anche su singoli nodi energetici per risparmiare preziosa energia.

altro linguaggio se non quello della guerra e dell'annientamento di altre forme di vita. Nel secolare viaggio, l'Uomo è stato sinora guidato dagli Spirit, una genìa antica e dotata di particolare saggezza degna di assoluta fiducia, almeno sino agli eventi narrati in Perimeter. Come se non bastasse la presenza degli Scourge, una fazione umana denominata Harbackhood decide improvvisamente di non potersi più fidare degli Spirit. Ne uccide i leader e fa rotta verso casa. Nel contempo, anche l'Impero decide che è giunto il momento di terminare la lunga peregrinazione, e inizia così una campagna di conquista. Per il popolo dell'Exodus di tratta di tradimenti imperdonabili, e la lotta fratricida ha così inizio, mentre gli Scourge non si fanno pregare per seminare scocciature per tutte e tre le fazioni.

La prima missione di Perimeter è un preludio a tutto ciò che nei livelli seguenti non sarà che la prassi: a bordo di un Frame (enorme città viaggiante che è anche il centro delle operazioni militari di un gruppo), il giocatore dovrà impersonare le tre falangi umane coinvolte e raggiungere gli obiettivi prefissati. Essendo in fondo un esodo da pianeti inospitali e tendenzialmente ostili per la presenza degli Scourge, spesso sarà necessario resistere a oltranza più che pianificare grandi conquiste: molte missioni hanno come ultimo scopo la fuga attraverso un portale denominato Omega, struttura che dopo essere stata caricata d'energia la rilascia consentendo il salto nell'iperspazio.

Per riuscire nelle diverse imprese, il giocatore avrà a disposizione il consueto parco di unità e strutture, secondo quanto imposto dai clichè del genere degli RTS. Ora, le differenze tra Perimeter e uno qualsiasi dei rappresentanti della categoria suddetta non sono moltissime, ma quelle presenti bastano a rendere l'esperienza di gioco una novità. Innanzitutto il Perimetro: trattasi di uno scudo in grado di riparare la propria base da attacchi umani e alieni, alzabile su un reticolo di nodi energetici preventivamente piazzati e collegati al Frame principale, i quali sono altresì necessari per alimentare gli edifici. L'erezione del Perimetro prevede l'impiego di una quantità d'energia spropositata, ma capita di dovervi ricorrere spesso data la quantità preoccupante di situazioni disperate. Dal punto di vista tattico-strategico, il Perimetro gioca un ruolo di rilievo: gli avversari umani dispongono anch'essi di un sistema fondato sui nodi energetici, e pertanto nell'opera di conquista sarà possibile espanderlo sino a inglobare quello nemico, sottraendo strutture di vitale importanza. Non solo: il Frame principale si può muovere solo lungo i nodi energetici, trasformando la rete in una sorta di binario: pianificare la disposizione dei nodi diventa quindi indispensabile, soprattutto quando gli obiettivi della missione prevedono la fuga del Frame attraverso l'Omega Portal, la maggior parte delle volte lontano rispetto alla posizione di partenza.

Un'altra novità introdotta da Perimeter riguarda la gestione delle unità, rispondente al nome di Nanotecnologia: queste ultime si generano sì attraverso la costruzione di edifici, ma solo in forma base (come soldati e tecnici). Da questo stadio iniziale e attraverso le strutture è possibile ottenere evoluzioni successive dotate di caratteristiche e abilità molto differenti tra loro. Il fattore novità è costituito dalle ulteriori mutazioni permesse: ogni unità può essere convertita a uno stadio precedente o a un altro equivalente in ogni momento, con l'unica penalità dovuta alla

PERIMETER NON È UNA RIVOLUZIONE D'OTTOBRE, NON È NEMMENO UN TITOLO PERFETTO, MA HA IL CORAGGIO E IL PREGIO DI RIAPRIRE LA PARTITA DEGLI RTS

▲ L'Omega Portal, unica via di fuga da mondi troppo inospitali.

BARRIERE PERIMETRALI

Una delle novità più brillanti dello strategico Codemasters è il cosiddetto Perimetro, barriera elevabile a difesa delle proprie strutture su una rete di nodi energetici, i quali ne delimitano la collocazione e l'estensione. Detti nodi sono necessari al corretto funzionamento di installazioni ed edifici, ed è dunque necessario studiare accuratamente la loro disposizione, al fine di garantire una copertura efficace e al tempo stesso versatile e capace di consentire una rapida espansione col minimo rischio per le strutture della base. L'innalzamento del Perimetro consuma una quantità di energia spropositata, ma si rende necessario qualora gli attacchi degli Scourge si facciano insostenibili per le squadre a disposizione: le bestiacce, dotate di poco senno, denotano una tendenza suicida nel venire incenerite dallo scudo. Discorso differente quando nello scontro sono coinvolte fazioni umane: il Perimetro non distruggerà le loro unità, ma gli impedirà di attaccare le strutture da esso difese. Solitamente, si tratta di una soluzione molto utile per guadagnare tempo e rimpinguare il numero delle proprie squadre. Un'altra interessantissima implementazione del Perimetro avviene in fase offensiva: se si è in grado di penetrare velocemente nel territorio nemico e costruire con rapidità qualche nodo energetico vicino a quelli avversari, alzando il Perimetro è possibile catturarne le strutture con un "golpe lampo". Molteplici usi per un'idea funzionale ed effettivamente innovativa, in grado di solleticare gli strateghi più raffinati.

▲ Un attacco aereo sferrato da unità imperiali: a terra è possibile notare una torretta per la difesa sotterranea della base.

▲ Il successo dell'ultima missione è minacciato dal Frame dell'Imperatore in persona: la posta in gioco è la fuga dal sistema, infestato dallo Scourge.

COMMENTO

Di fattura pregevole ma non eccelsa, originale quanto basta ma non tanto da mantenere fede in toto ai suoi propositi, Perimeter non rivoluzionerà un genere ma sarà in grado di farsi apprezzare dagli appassionati. Nel campo degli RTS il riciclaggio di concept è una prassi ormai ridotta al parossismo, al punto che nemmeno i comunicati stampa trionfalistici e pomposi delle software house sembrano più credere a quanto millantato dai propri titoli. Fortunatamente, il neonato di casa Codemasters non è l'ennesimo schiaffo rifilato all'intelligenza e al portafogli del giocatore: le buone idee e le novità sono immediatamente fruibili e apprezzabili ed è nettamente percepibile l'impressione che il Perimetro, il Terraforming e la Nanotecnologia applicata alle proprie unità non siano meri orpelli estetici o cianfrusaglie superflue. L'approccio tattico/strategico risente direttamente delle dinamiche introdotte, i "rush" e i soliti ammassamenti di truppe preventivi risultano più difficili da mettere in atto e spesso le missioni hanno come ultimo obiettivo la fuga rocambolesca da pianeti troppo inospitali e mal popolati piuttosto che campagne di conquista su vasta scala. Il tempo è poco, la natura ostile e lo Scourge avanza inesorabile: la pressione e il fiato sul collo sono sensazioni palpabili. Non si tratta di sconvolgenti rivoluzioni, né della rinascita di un genere come dichiarato: piuttosto, Perimeter è in grado di dimostrare che con un po' di ispirazione si possono ancora ottenere risultati incoraggianti in un panorama desolante che si è ormai inimicato originalità e creatività.

HARDWARE

I Legati di Perimeter si accontenteranno di un Pentium III a 1GHz, accompagnato da 256 MB di RAM, da una scheda video compatibile DirectX 9.0b dotata di 64 MB e da 950 MB di spazio libero su Hard Disk. Raccomandati un Pentium a 2 GHz o equivalente, 512 MB di RAM e una Radeon 9500 o GeForce 4 (non MX).

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

78

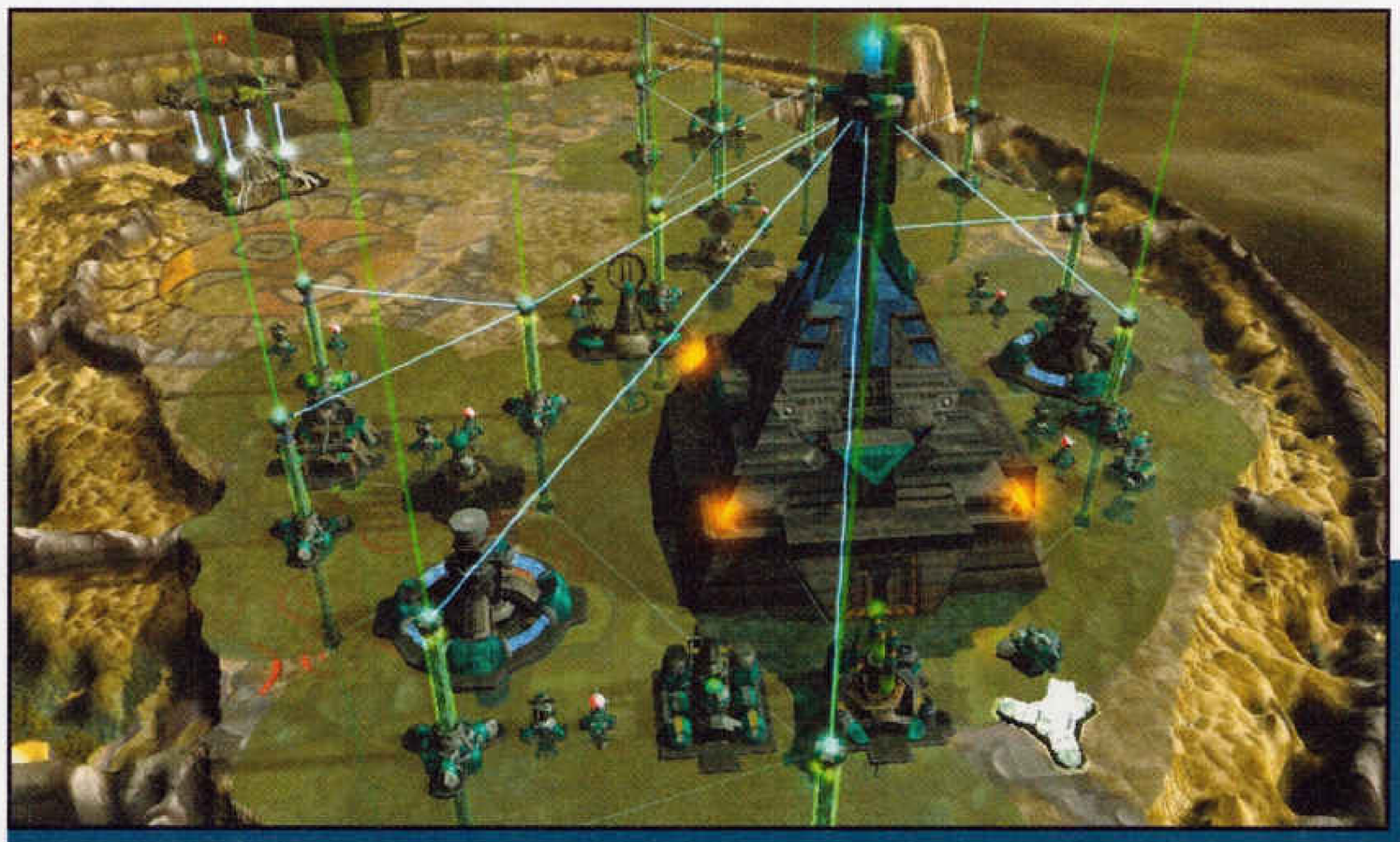
NON MANCANO DIFETTI PIÙ O MENO GRAVI CHE IMPEDISCONO A PERIMETER DI PORTARE A TERMINE LA SUA MISSIONE DI PALADINO DELLA RIVOLUZIONE

spesa di energia per il processo. Come spiegato nel box a corredo della recensione, questa impostazione consente di architettare attacchi complessi, utilizzando in maniera intelligente la "malleabilità" delle risorse, il che non può altro che ispessire l'offerta tattica di Perimeter. Anche la gestione delle risorse del titolo K-D Labs si svincola dalla tediosa raccolta diversificata, affidandosi a semplici generatori di energia e consentendo di concentrarsi su altro e senza per questo privare della dovuta complessità lo schema di gioco. Francamente, ho accolto come una vera liberazione questa scelta: finalmente qualcuno si è accorto dell'inutilità dell'ormai ridicola raccolta differenziata di legno, oro, amianto, stracci, cenci e quanto di più strano la fantasia umana sia stata finora in grado di inventarsi e di spacciare come "risorsa".

A fronte di queste novità, che pesano in maniera decisiva nella formula architettata per Perimeter, non mancano difetti più o meno gravi che gli impediscono di portare a termine la sua missione di paladino della rivoluzione: si vedano il comparto audio, ridotto all'osso, un peso eccessivo del pur buon motore sull'hardware (dovuto probabilmente a una scarsa ottimizzazione), una modalità online non brillante e piuttosto scontata e l'assenza cronica di carisma nel design degli Scourge. Inoltre, nonostante la generale creatività che permea il prodotto, prima o poi è inevitabile che si identifichino le poche tattiche vincenti per sfruttarle in continuazione: imputato principale di questo spiacevole esito è lo scarso studio riposto nella creazione delle unità. Queste ultime non sono esattamente bilanciate e la loro efficienza non è sempre proporzionata all'investimento di tempo ed energia richiesto: alcune soluzioni sono smaccatamente più efficaci di altre, il che quasi costringe il giocatore a una scelta drasticamente ridotta. Detto questo, Perimeter si merita un elogio per la forte personalità e per il coraggio: non basteranno a fare di un RTS un capolavoro, ma saranno certamente sufficienti per saziare una discreta quantità di palati, anche raffinati.

MUTATIS MUTANDIS

Il gameplay di Perimeter poggia su una struttura tattico-strategica impreziosita da una gestione delle unità con pochi precedenti nel panorama degli RTS: consuetudine e tradizione del genere impongono un'evoluzione progressiva delle truppe, nella quale gli ultimi stadi del processo produttivo corrispondono solitamente alla messa in campo di unità "definitive" e adatte a ogni situazione. Perimeter sconvolge la prassi e rimette in discussione la piramide che porta al "mezzo risolutivo": il meccanismo che conduce alla creazione degli strumenti d'offesa prende il via da tre unità base, le quali possono evolvere in numerose altre in concomitanza con la creazione di strutture di supporto adeguate. Ognuna di esse assolve a compiti specifici ed è depositaria di mobilità o modalità di fuoco uniche: sin qui nulla di nuovo, ma non abbiamo ancora parlato della reversibilità del processo. La squadra nasce in versione "base" e si evolve sino allo stadio prefissato dal giocatore: successivamente, se dovesse essere necessario, può sempre trasformarsi e mutare in una versione precedente o differente. Il sistema consente dunque di creare e pianificare tattiche il cui focus sia l'adattabilità alle situazioni più disparate: ad esempio, per raggiungere un obiettivo situato su un'isola sarà necessario disporre di velivoli, rapidi e maneggevoli ma dotati di scarsa potenza di fuoco; una volta giunto a destinazione, lo stormo dovrà quindi essere convertito in qualcosa di più efficace. Questa libertà di pianificazione non è però sfruttabile a tempo indeterminato: ogni squadra dispone di un'energia limitata per le operazioni di trasformazione, recuperabile solo con il trascorrere di tempo prezioso.



▲ Panoramica veduta sulla base: si noti l'indispensabile rete di nodi energetici, tutti alimentati dalla struttura principale.

IN EDICOLA!

DVD VIDEO + DVD ROM

Hobby MAGAZINE

DAGLI AUTORI DI GX
TRE NUOVE RIVISTE MADE IN JAPAN!

HENTAI DVD

LA PRIMA "RIVISTA" HENTAI COMPATIBILE CON LA PLAYSTATION 2!™ + 3 GIGA DI HENTAI PER IL TUO PC!

Hobby MAGAZINE

L'UNICA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL MODELLISMO GIAPPONESE!

極楽VIPER PARADICE

FINALMENTE IN EDICOLA IL PIU' DIVERTENTE VIDEOGIOCO DELLA SERIE VIPER!

Hobby Media S.r.l. Info@hobbymedia.it

REVIEW

Daniele "Tamaboke" Tamagni **tamaboke@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta uno speciale con altre immagini inedite del gioco!

SVILUPPATORE
Gravity Corp.

PUBLISHER
Dada

DISTRIBUTORE
Dada

MULTIPLAYER
MMORPG

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
Client Gratuito

SITO
www.ragnarokonline.com

RAGNAROK ONLINE

Il mondo di Ragnarok approda finalmente anche in Italia, pronto a conquistare i vostri PC con i suoi personaggi teneri e pacioccosi!

Era il lontano agosto 2002 quando su TGM usciva la prima preview di questo sconosciuto gioco di ruolo. Da allora, di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia, e tra rinvii, versioni beta di prova e patch varie siamo finalmente giunti a una distribuzione italiana del titolo, supportata dalla presenza dei capaci server europei. Ma, alla fine dei conti, cos'è questo benedetto Ragnarok Online? È presto detto...

RO è un MMORPG, sigla che sta per Massively Multiplayer Online Role Playing Game, ovvero un gioco di ruolo studiato esclusivamente in modo che migliaia di giocatori possano parteciparvi contemporaneamente su uno stesso server online. Ovviamente, per poter usufruire del gioco avremo bisogno di una connessione a Internet, una copia del titolo installata e una qualsiasi forma di abbonamento ai server ufficiali (per i quali vi rimando all'apposito box).

LO STILE GRAFICO DEL GIOCO RICHIAMA IN MANIERA EVIDENTE QUELLO DI MANGA E ANIME DI TRADIZIONE ORIENTALE

LA MAGIA ORIENTALE

La prima cosa che salta all'occhio è sicuramente lo stile grafico di personaggi e mostri, che richiama a gran voce quello di manga e anime: il frequente uso del super-deformed, i colori pastello e il disegno arrotondato, per quanto lontani da

▲ Per le vie principali delle città si trovano sempre decine di giocatori che vendono oggetti di ogni tipo a prezzi interessanti: basta cercare un po' e potremo equipaggiarci come si deve.

▲ Ecco a voi Morroc, la città dei ladri, situata in mezzo al deserto. Ogni città ha un particolare stile architettonico che la distingue dalle altre.

ogni pretesa di realismo, creano un mondo incantevole e dettagliato. A differenza dei personaggi, disegnati su sprite bidimensionali, le ambientazioni e gli edifici sono realizzati in 3D poligonale, permettendoci così di muovere liberamente la telecamera.
Contrariamene a quanto ci si potrebbe aspettare, la fusione tra i due stili è perfettamente riuscita e difficilmente ci accorgeremo delle differenze o avremo da ridire sulle animazioni. Per quanto riguarda le locazioni, possiamo dire che il vasto mondo di Ragnarok è estremamente vario e spazia da immense foreste a proibitivi ghiacciai, da infuocati deserti a piacevoli spiagge costiere, assicurando un cambio di flora e fauna a seconda della zona esplorata.
Se il comparto grafico è piacevole e ben fatto, quello sonoro non è certo da meno, e intratterrà il giocatore con numerosi motivetti molto orecchiabili ed effetti sonori che sembrano essere usciti da un cartone animato.
L'interfaccia di gioco è quanto di più pratico e flessibile si possa immaginare: tramite il mouse potremo muovere il nostro personaggio, compiere le azioni principali, interagire con gli altri e muovere la telecamera, mentre un completo sistema di scorciatoie da tastiera (parzialmente riconfigurabili) ci permetterà di accedere istantaneamente alle azioni avanzate. I numerosi parametri del personaggio verranno mostrati utilizzando un sistema di finestre molto simile a quello impiegato da Windows: potremo quindi chiudere le finestre inutili, spostarne e ridimensionarne altre a piacimento, e persino personalizzare lo stile e i colori dei menu.

UN EROE PER MOLTE PROFESSIONI

Come quasi sempre accade in tutti i MMORPG, lo sviluppo del personaggio gioca un ruolo principale in RO. Vediamo perché...
Ogni giocatore inizia la propria avventura come novizio, la classe di partenza che ci permetterà di acquisire le abilità basilari, tra le quali la possibilità di commerciare con gli altri avatar e di aggregarsi a un gruppo. Una volta sviluppate tutte le abilità base, potremo scegliere di evolverci in una delle 6 classi primarie del gioco (guerriero, arciere, ladro, mago, accolito e mercante), ognuna dotata di diverse abilità, sviluppabili mano a mano che avanzeremo di livello.
Prima di entrare a far parte di una classe, però, dovremo dimostrare il nostro valore in una missione di prova, variabile a seconda della specializzazione scelta. Nel mio caso, per entrare a far parte della gilda dei ladri mi è stato chiesto di rubare dei funghi particolari che crescono solamente in alcune caverne sotterranee protette da mostri ostili. Una volta scelta la classe primaria potremo iniziare a svilupparne le abilità, acquisibili ogni volta che avanzeremo di livello; se questo non dovesse bastarvi, tenete presente che, oltre alle "skill" normalmente selezionabili, ce ne sono altre nascoste, che potremo apprendere da determinati maestri una volta raggiunti i requisiti necessari e risolte alcune missioni extra.
Quando raggiungeremo un buon livello, il nostro personaggio potrà nuovamente decidere di cambiare classe, selezionando la nuova specializzazione da una rosa che ne comprende 13 disponibili (cavaliere, crociato, cacciatore, bardo, danzatrice, assassino, esploratore, stregone, saggio, chierico, monaco, fabbro e alchimista). Se questo sistema vi ricorda quello di alcuni giochi strategici per console - in particolare, Final Fantasy Tactics e Tactics Ogre - allora siete sulla buona strada, poiché RO prende dichiaratamente ispirazione dai due titoli sopra citati.

L'UNIVERSO DI RAGNAROK

Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, il mondo di Ragnarok non è un'invenzione originale degli sviluppatori della Gravity Corp. (software house coreana uscita recentemente alla ribalta proprio con RO). Ragnarok nasce dall'omonimo fumetto del disegnatore coreano Myoung-Jin Lee,

il quale, nella propria opera, ha creato un intricato background fantasy che fa da sfondo alle vicende del gioco. Proprio dal videogame, invece, prende spunto la nuova serie animata - attualmente in onda in Giappone - "Ragnarok the Animation", la quale cita spesso classi, abilità e incantesimi di Ragnarok Online nelle proprie avventure.
Insomma, il fenomeno Ragnarok sembra destinato a una rapida espansione su tutti i fronti, mentre nuovi tasselli vanno mano a mano ad aggiungersi al variegato universo creato inizialmente da Myoung-Jin Lee.

PER ENTRARE A FAR PARTE DI UNA CLASSE DOVREMO DIMOSTRARE IL NOSTRO VALORE IN UNA MISSIONE DI PROVA

▲ Dopo tanta fatica il mio personaggio novizio è finalmente pronto a entrare nella gilda dei ladri; ovviamente, la sede della gilda è nascosta in un luogo "sicuro"...

▲ In questa oasi in mezzo al deserto abbiamo trovato l'ingresso di un'antica tomba egizia; i guardiani della tomba però non sembrano disposti a farci passare pacificamente.

COMMENTO

Sebbene a un primo impatto Ragnarok Online possa sembrare limitato e ripetitivo, appena il nostro personaggio supererà i primi livelli si apriranno davanti a noi centinaia di possibili avventure, e il gioco si rivelerà immediato e coinvolgente, al punto di portare a una certa assuefazione.
Entrare a fatica in una classe, unirsi a una gilda ed esplorare misteriose rovine con i propri compagni, mentre il nostro personaggio continuerà a crescere e a "vivere", è una sensazione indescrivibile.
Tuttavia, è bene chiarire subito che RO non è un gioco per tutti, poiché ha un'impostazione propria dei giochi di ruolo per console, che potrebbe non piacere a coloro che in un titolo per PC cercano la varietà e la completezza offerte da un qualsivoglia Ultima Online. Nonostante questo, se siete amanti degli RPG giapponesi verrete probabilmente irretiti dal fascino super-deformed del gioco e da tutte le possibilità che esso offre (missioni secondarie, abilità nascoste, eventi stagionali, quest organizzate dallo staff del server europeo...). L'unico dubbio rimasto è la longevità a lungo termine, ma questo è un aspetto che varia a seconda dell'utente che "affronta" il prodotto. Cosa aspettate, dunque? Il client ve lo regaliamo noi nella versione DVD, quindi non vi resta che tuffarvi nel magico mondo di Ragnarok: vedrete voi stessi se è il gioco che fa per voi!

HARDWARE

Per giocare a Ragnarok Online avrete bisogno almeno di un Pentium III a 500 MHz, accompagnato da 128MB di RAM, da una scheda acceleratrice con 8 MB, da 700 MB di spazio libero su disco e dotato di una connessione a Internet (minimo 56 Kbps). Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

85

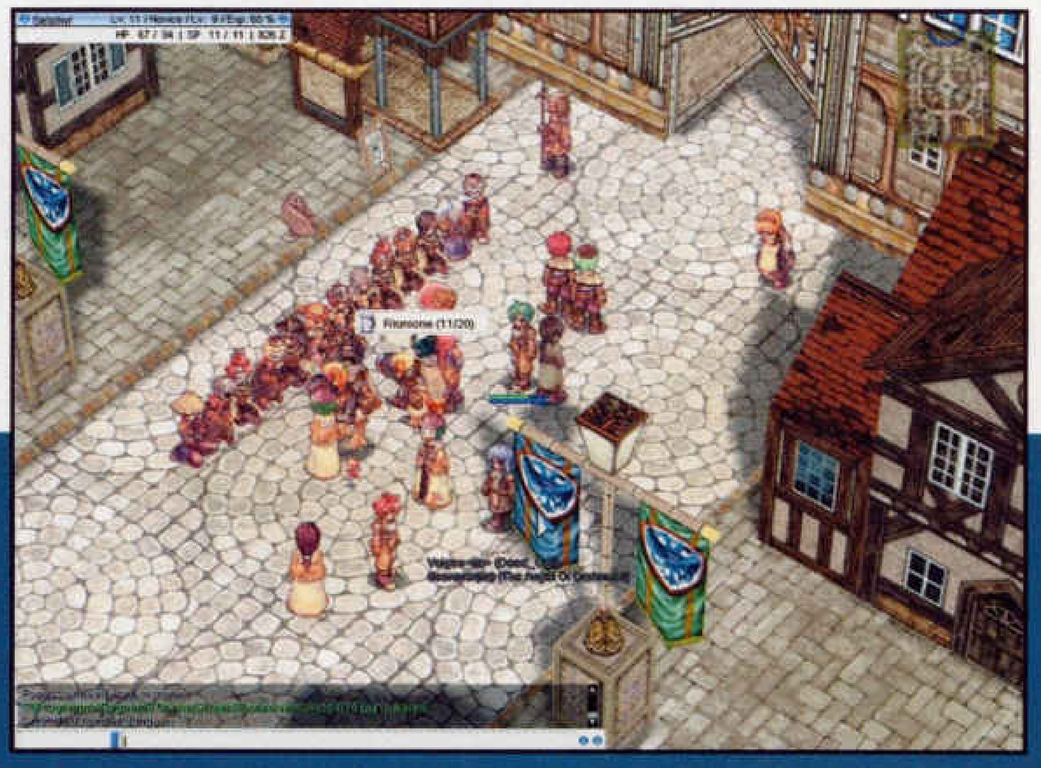
EROI SOLITARI? NO, GRAZIE!

Rimanere sempre da soli sarebbe noioso, non vi pare? Per questo, RO pone particolarmente l'accento sull'interazione tra personaggi, premiando l'azione di gruppo piuttosto che quella in solitario. Più giocatori, infatti, potranno decidere di unirsi in un party temporaneo per affrontare nemici particolarmente impegnativi e condividere l'esperienza e i tesori acquisiti. In particolare, nei dungeon più difficili non sarà raro incontrare mostri resistenti o immuni a determinati tipi di attacco: è proprio in questi casi che avere dalla propria un party variegato potrà cavarvi dagli impicci!

Oltre ai party temporanei, i personaggi potranno riunirsi in gilde permanenti, creandone di nuove o aggregandosi ad altre già esistenti. Far parte di una gilda significa poter contare sull'appoggio degli altri membri e poter partecipare alle divertenti guerre tra gilde, dove i membri di una fazione sfidano quelli di un'altra per dimostrare il proprio valore.
Infine, l'ultimo tipo di interazione tra i personaggi sono gli scambi commerciali. Trattando con gli altri giocatori, infatti, potremo comprare o barattare ogni tipo di oggetto a prezzi più convenienti rispetto a quelli offerti dai personaggi non giocanti che gestiscono i negozi in città. Inoltre, alcune classi (mercante, fabbro e alchimista) sono specializzate nella creazione di oggetti particolari, che non possono essere comprati nei negozi; ovviamente, tali personaggi sono molto ambiti all'interno di una gilda...
Se proprio non voleste saperne di farvi accompagnare da altri giocatori, potete sempre allevare un mostro da compagnia che vi segua nelle vostre avventure. Il cosiddetto "pet system" di RO, infatti, consente di allevare e potenziare diversi tipi di mostri, che potrete persino equipaggiare con appositi oggetti. Avere un mostro da compagnia chic è divenuto ormai indispensabile per fare una bella figura nell'alta società di Ragnarok...

RAGNAROK ONLINE PONE PARTICOLARMENTE L'ACCENTO SULL'INTERAZIONE TRA PERSONAGGI, PREMIANDO L'AZIONE DI GRUPPO PIUTTOSTO CHE QUELLA IN SOLITARIO

Games Machine Star player



▲ Ecco una gilda italiana al gran completo, sorpresa nel bel mezzo di una riunione in un angolo della capitale. Disposti così in fila fanno un figurone...

RAGNAROK ONLINE IN ITALIA

Visto il crescente interesse per Ragnarok Online tra i giocatori italiani, qualcuno ha ben pensato di accontentare i fan pubblicandone una versione localizzata. In particolare, Dada offre la possibilità di provare gratuitamente il gioco per 15 giorni sul server ufficiale europeo Chaos. Se non avete acquistato la versione di TGM con Silver DVD

(e questo è un male... ndToSo), potete correre a scaricate il client di Ragnarok Online sul sito di Clarence a questo indirizzo: www.clarence.com/ragnarok/jump.html. Se dopo il periodo di prova vorrete continuare a utilizzare il vostro account, potrete scegliere uno dei cinque pacchetti di abbonamento disponibili (trenta ore a € 5, un mese a € 10, tre mesi a € 25, sei mesi a € 49 e un anno a € 83), pagabili tramite carta di credito, bollettino postale o addebito su bolletta telefonica. Per quanto riguarda Chaos, il server di gioco europeo, all'inizio di Giugno è finalmente stata introdotta la tanto attesa patch, che aggiunge una nuova città (chiamata - ironia della sorte - proprio June), sette nuove classi secondarie per i personaggi e alcuni nuovi mostri. Anche grazie all'introduzione di queste novità, il numero dei giocatori europei è destinato a salire rapidamente, andando a ingrossare la già folta comunità di euRO. Chissà, può darsi che un giorno ci si incontri per caso per le strade di June...

La tua rivista di cinema e televisione ti aspetta in edicola!

CULT Fiction

Sul nuvo numero: Spiderman 2, Blade Trinity, Il Punitore e molto altro!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Console e PC sono due universi in collisione? Vieni a parlarne con noi sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Namco Hometek

PUBLISHER
HIP Interactive

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 49.90

SITO
www.killswitch.com

REVIEW

Gianluca Cardinali **abbath@xenia.it**

KILL.SWITCH

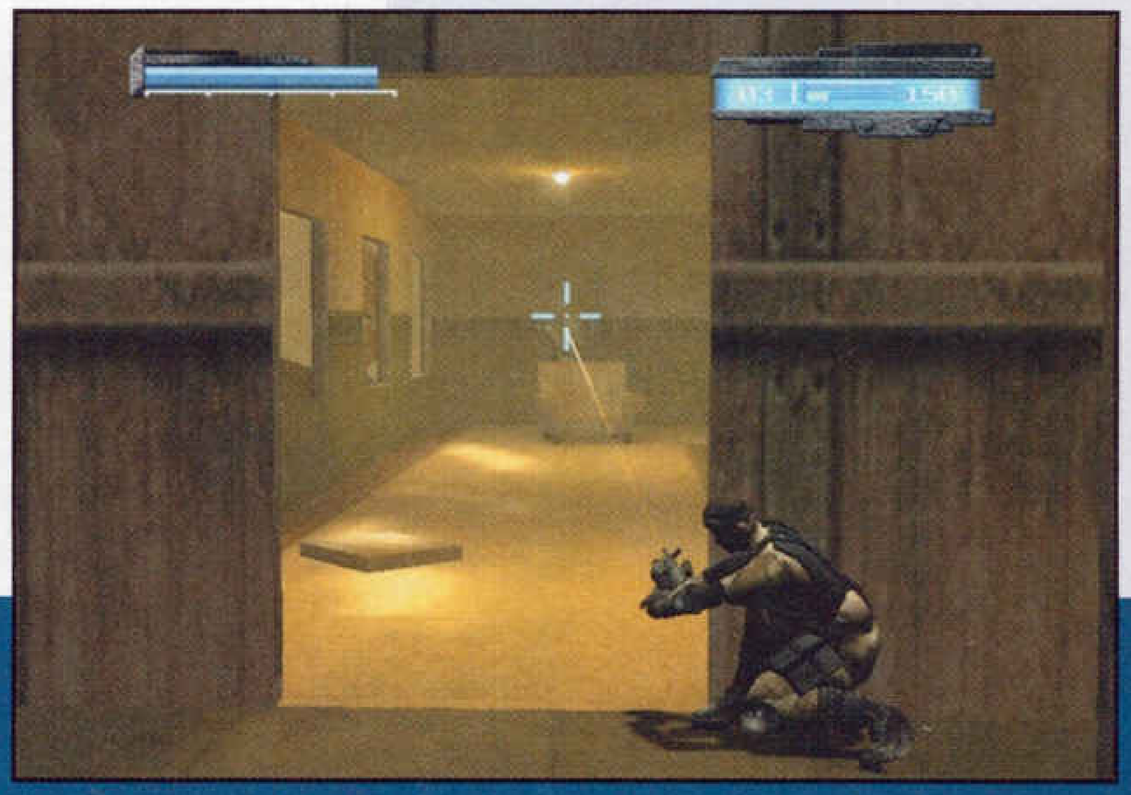
Ma quanti caspita di soldati ultrapreparati e armati fino ai denti circolano per il mondo ogni giorno? Quante migliaia di volte l'anno il pianeta viene messo in salvo "all'ultimo secondo disponibile" grazie alle spericolate azioni di tutta 'sta mandria di agenti superspeciali? Ma soprattutto, quand'è che questi ci vengono a liberare dai vari Costanzo, Fede e compagnia bella?

Intrecci pericolosi in terra di videogiochi d'azione: a quanto pare da qualche tempo Console e PC si scambiano i titoli, un po' come le plusvalenze tra Milan e Inter degli scorsi anni. Il problema è che, al contrario del Milan, qua non vince nessuno: troppo spesso, infatti, le produzioni che tentano di "scavalcare" la cortina di ferro affondano miseramente di fronte alle speranze degli utenti a causa dell'incuria con cui è stato portato avanti il processo di "conversione". Fortunatamente esistono delle eccezioni, ma vi anticipo subito che non sarà il caso di questo Kill.switch; il discreto successo ottenuto dalla controparte per PS2, arrivata a inizio anno sul mercato, ha indotto i programmatori della sezione statunitense di Namco e i publisher di HIP a giocarsi la carta del porting su PC pensando che fosse sufficiente traslare il tutto su due CD. In altre parole, nessuna correzione (conoscete un gioco che non ne abbia bisogno?), nessuna "aggiuntina" e nessuna implementazione per venire incontro ai gusti leggermente differenti dell'utenza PC.

Insomma, evidentemente c'è ancora chi crede sia facile somministrare a questa "classe" d'utenti un titolo concepito per le console senza ritoccare il benché minimo dettaglio. Da questo

LA VERSIONE PC CONSERVA LE STESSE PECCHE E GLI STESSI DIFETTI DELLA VERSIONE PS2

▲ Il livello d'addestramento ci aiuterà a prendere confidenza col sistema di controllo. Personalmente avrei voluto che durasse un po' di più.

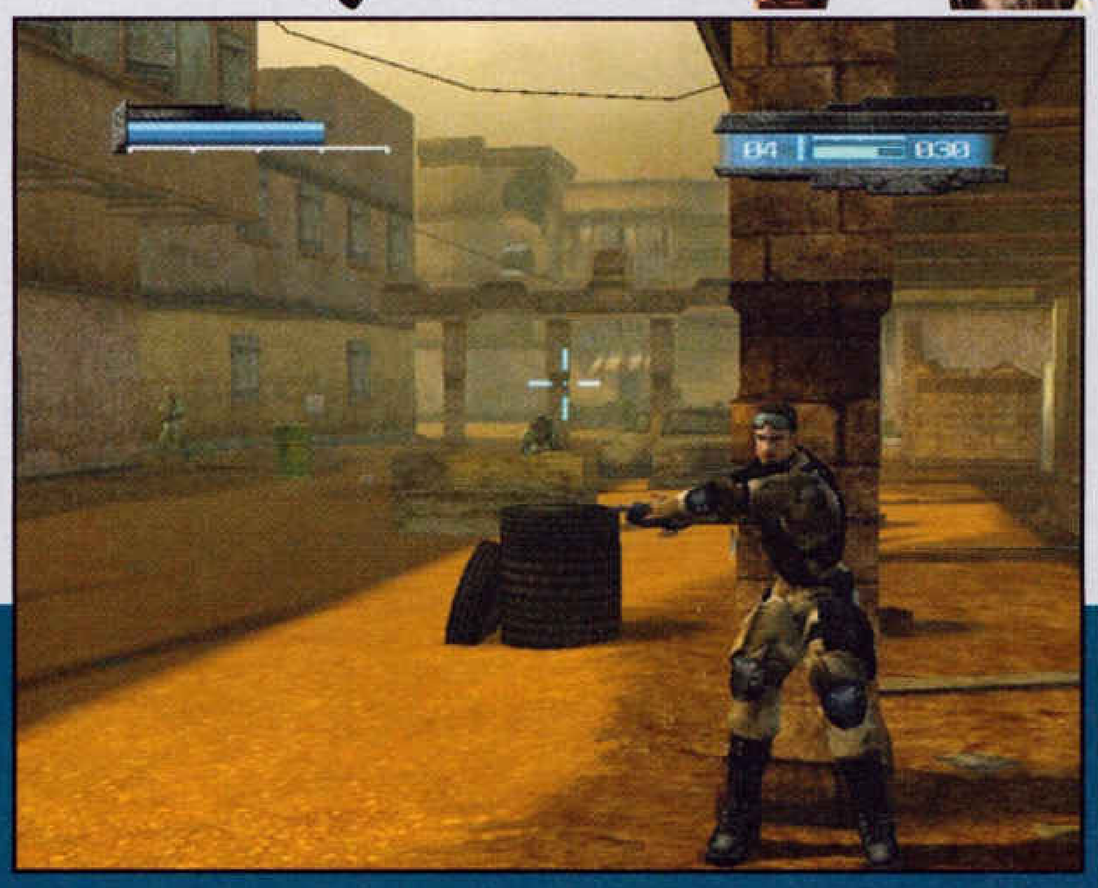


▲ Sparare a caso, di tanto in tanto, paga: qui il nostro super agente è riuscito a stendere un soldato nascosto dietro la poltrona senza mirare. Sì, ma che fatica!

punto di vista, il team di Namco ha compiuto un errore di valutazione sufficientemente grande da rischiare di far passare inosservata la propria creazione, la quale tuttavia potrebbe vantare alcuni spunti interessanti potenzialmente in grado di guadagnarsi i favori anche dei giocatori più "integralisti". Ma andiamo con ordine...

SPARANDO DA SOLI

Kill.switch è un gioco d'azione militare in terza persona, dove andremo a vestire i panni dell'ennesimo soldato speciale in missione solitaria. La traccia principale è la solita: una volta arrivati sul posto dovrete sfondare le resistenze nemiche (altroché stealth!), sbarazzarvi di chiunque tenti di fermarvi e adempiere alla manciata di obiettivi "canonici" che costituiscono ciascun incarico.
Alla base degli eventi che muoveranno il nostro eroe lungo le missioni di gioco c'è un impianto neurale innestato sull'uomo dai suoi superiori: si tratta di un sistema capace di registrare e inviare, sotto forma di dati, ogni mossa, ogni pensiero e ogni scelta intrapresa dal militare in questione, cosicché il "circolino" di ufficiali che ha assoldato il nostro uomo possa monitorare con esattezza e in tempo reale qualunque impulso attraversi la sua mente di spietata macchina da guerra.
Questo incipit fornisce un discreto pretesto alle vicende che uniranno tra di loro le diverse missioni, strutturate saldamente secondo il binomio "sopravvivi & ammazza tutti". L'estrema linearità dello schema di gioco rende Kill.switch un titolo come ne abbiamo già visti a migliaia, non fosse altro per l'interpretazione tattica da dare a ogni locazione e per l'uso che il giocatore deve fare di ciascun elemento presente sull'area di gioco... gli americani sono più sintetici, per loro basta dire "Cover System" ed è già tutto chiaro, che invidia. Entriamo nel dettaglio: il nostro eroe, sprovvisto di un'identità vera e propria, dovrà muoversi lungo gli scenari di gioco ben sapendo che sparare a viso aperto equivale a staccare un biglietto di sola andata per l'obitorio. Ecco dunque la necessità di trovare una buona copertura (tramite l'apposito tasto) dietro qualsiasi protezione offerta dall'ambientazione; analizzare il territorio e scattare verso la copertura migliore è importante quanto possedere una buona mira, e una volta al sicuro potrete passare al contrattacco sbucando fuori e aprendo il fuoco contro i nemici. A tal proposito è bene citare la "variante" Blind Fire, da attuare solo quando non ci sono altre vie di scampo (per il suo funzionamento vi rimando al box qua attorno). Il sistema di controllo è abbastanza conforme alle norme: col mouse controlleremo il mirino e dunque la visuale, mentre con la tastiera regoleremo i vari movimenti; di default il tasto per appiattirsi contro la parete o trovare copertura dietro a una qualsiasi struttura è settato sul pulsante destro del mouse, una scelta che potrà far nascere qualche dubbio agli abitudinari degli FPS, ma che comunque alla lunga si rivela positiva. Al contrario, quella di mettere inventario bellico e funzione "cecchino" (visuale attraverso il mirino) sulla rotella del mouse – attivabili tramite rotazione e pressione – non può essere annoverata tra le mosse azzeccate. In ogni caso esiste l'apposito menu per configurare i controlli, per cui niente panico. Ma passiamo alla più grande delle pecche del gioco: il sistema di salvataggio. All'alba del terzo millennio è ancora possibile trovare giochi dove non si può salvare la posizione a piacimento, ma solo al termine di ogni missione. Tutto ciò è francamente inammissibile, vista anche la notevole mole di frustrazione che ti si piazza sulle spalle alla quarta volta consecutiva che ricominci il livello dall'inizio perché poco prima sei morto a pochi metri dall'obiettivo...



◄ Ecco un bell'esempio di Blind Fire. Dove sta mirando il nostro eroe? Beh, se non lo sa lui...

SPARARE CON CLASSE

Vediamo di passare insieme al setaccio l'arsenale bellico di cui nostro soldato senza nome potrà beneficiare durante l'avventura, e commentiamo i pezzi migliori.

M4 5.56MM (5 CARICATORI, 30 COLPI)
Fucile d'assalto piuttosto compatto, maneggevole e flessibile, "figlio" del più celebre M16. Canna corta, calcio telescopico e volume di fuoco superiore rispetto al predecessore, l'M4 perde leggermente nella velocità dei proiettili. Grazie all'innesto del lanciagranate M203 al di sotto della canna, estremamente leggero, questo fucile potrà anche scagliare granate AP M203 da 40mm, con un raggio effettivo di 5metri.

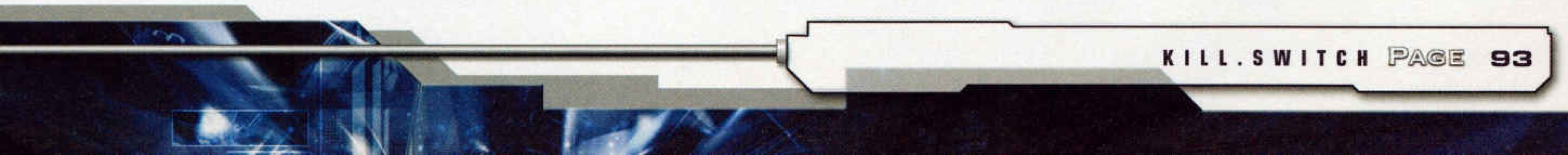
AKU 5.45MM (5 CARICATORI, 30 COLPI)

Sviluppato inizialmente come arma da "difesa personale" da equipaggiare su numerosi veicoli bellici e per i soldati delle forze speciali, l'AKU è essenzialmente un fucile automatico potente e massiccio; di base è un derivato dell'AKS ma con una canna decisamente più corta (e senza l'alloggio per montare la baionetta). Presente anche nella variante AKUG, con proiettili sempre da 5.45mm, 5 caricatori da 30 colpi ciascuno.

MCRT 300 .330 MAGNUM (5 CARICATORI, 5 COLPI)
Fucile di precisione a caricamento singolo, perfetto per colpire dalle lunghe distanze; come ci insegnano tutti i film e tutti i videogame, è importante raggiungere il nemico nelle zone "vitali" (testa, addome) per sfruttare appieno il suo potenziale.

M249 5.56MM (CARTUCCIA DA 2 CARICATORI, 200 COLPI)
Questa mitragliatrice SAW – Squad Automatic Weapon – è molto leggera, funziona a gas ed è raffreddata ad aria. Spara munizioni standard da 5.56mm NATO, a nastri da 200 colpi. Grazie all'elevata potenza di fuoco e al grande numero di proiettili disponibili, l'arma in questione rappresenta l'ideale nel caso sia necessario il cosiddetto "Suppressing Fire", ossia fuoco di soppressione.

ANALIZZARE IL TERRITORIO E SCATTARE VERSO LA COPERTURA MIGLIORE È IMPORTANTE QUANTO POSSEDERE UNA BUONA MIRA.



COMMENTO

Kill.switch è uno dei più chiari esempi di porting poco curato da PS2 a PC in circolazione.
Quello che avrebbe potuto essere un ottimo action in terza persona si rivela, invece, un titolo poco più che sufficiente. Le ragioni che mi spingono ad assegnare il voto che campeggia nella parte bassa di questa pagella vanno ricercate sicuramente nel reparto grafico e nelle mancate modifiche che ci aspettavamo nella versione PC. Il primo presenta una qualità decisamente altalenante, con texture dettagliate e piacevoli per le cose vicine e rivestimenti poco definiti per le strutture lontane. Inspiegabile l'assenza del multiplayer (difficilmente spiegabile, anche se pure l'originale PS2 ne era privo), mentre l'impossibilità di salvare la posizione durante il livello rischia di aumentare notevolmente il livello di frustrazione. Lasciando per un attimo da parte questo discorso, Kill.switch rimane un action bellico dedicato agli utenti dal "grilletto facile", in cui lo spessore tattico-strategico dell'azione è leggermente sopra la media, per merito dei meccanismi "d'ingaggio"che obbligano l'utente a sfruttare a fondo gli scenari per costruire la propria offensiva, trovando riparo dietro qualsiasi oggetto abbastanza grande e uscendo allo scoperto solo dopo aver studiato il comportamento dei nemici, mossi tutto sommato bene dalla AI. Per il resto, pochissime innovazioni e una linearità di fondo che, alla fine, penalizza un gioco a tratti divertente. La sufficienza dunque è davvero stiracchiata.

HARDWARE

Kill.switch richiede, per essere giocato, un Pentium III a 800 MHz, 128MB di RAM (su WinXP; se invece avete Win98/ME ne bastano 64), e circa 900MB di spazio libero su disco. Per avere risultati migliori del "minimo indispensabile" vi consiglio di dotare il vostro PC di una scheda video con almeno 64MB di VRAM e di 256 MB di RAM.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

63

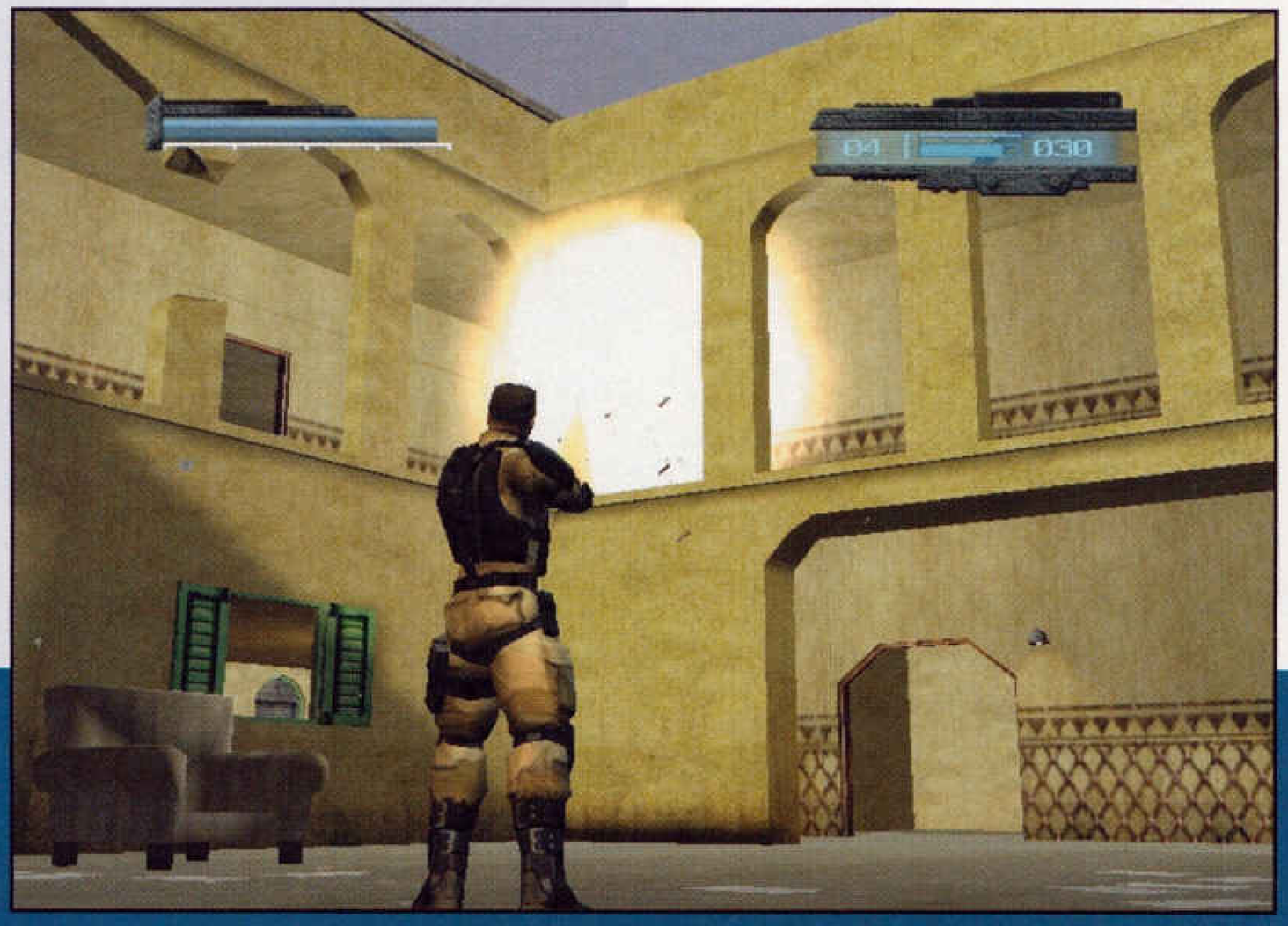
L'ANGOLO DEL TECNICO

Tecnicamente, il qui presente Kill.switch offre una qualità grafica incredibilmente discontinua: da una parte troviamo modelli poligonali e strutture "vicine" ricoperti da texture di buona qualità, mentre per quanto riguarda le strutture in lontananza ci dobbiamo accontentare di un livello di dettaglio decisamente basso, caratterizzato da fondali non sempre all'altezza. Anche le ambientazioni soffrono di cali qualitativi improvvisi: alcune sezioni, soprattutto durante le prime missioni in Medio Oriente e sul Mar Caspio, presentano ampie aperture con background vuoti o assolutamente inespressivi, coperti da texture grossolane e colorati con tonalità non sempre azzeccate. La fluidità è buona, e anche con un'intera squadra di soldati nemici che scorazza per l'area non si percepiscono particolari rallentamenti dell'engine. La gestione delle fonti di luce, dei riflessi e tutto l'insieme di effetti dinamici sono stati realizzati discretamente, ma escono maluccio da un eventuale confronto con i titoli dell'ultima generazione. L'impianto sonoro si attesta su medie abbastanza gradevoli, giacché ogni colpo d'arma risulta ben definito, ogni esplosione è localizzabile anche senza vederla, e ogni parte "recitata" è rigorosamente doppiata in maniera convincente. Tirando le somme, Kill.switch è un titolo che si rifà a parecchi altri videogiochi, ma che nel contempo finisce per ritagliarsi una sua personalità ben distinta... mediamente poco accattivante, a causa della completa mancanza di alternative al meccanismo "nasconditi – mira – esci e spara" che caratterizza l'azione. Più in generale potremmo dire che Kill.switch risulta molto divertente a tratti, con un livello di sfida più che accettabile, soprattutto man mano che l'avventura procede (la partenza è poco incoraggiante, ma bisogna avere pazienza) . Il panorama videoludico, sia su PC sia su console, offre certamente di meglio, ma ciò non toglie che questo gioco sia a tratti godibile e senza grandi pecche, eccezion fatta per la conversione da console, contro cui però mi sono già accanito a sufficienza durante le prime righe di recensione. E ora, voliamo insieme al commento...

"MAMMA, ESCO A SPARARE ALLA GENTE". "VA BENE, MA COPRITI"

Una delle caratteristiche innovative di Kill.switch è rappresentata dal cosiddetto "Blind Fire", che qua in patria potremo tranquillamente tradurre in "fuoco della disperazione". Il motivo di questa traduzione è presto spiegato: si ricorre a questa pratica durante i momenti peggiori di uno scontro a fuoco, ossia quando si è sotto il tiro incrociato di più nemici e non si hanno possibilità di fuga (per capirci, il passo seguente al Blind Fire consiste nel tirare fuori il rosario e cominciare con le "Ave Maria"). Il Blind Fire consiste nello sparare "alla cieca" da dietro una copertura, buttando allo scoperto solo l'arma e quindi "scarrellando" - ma che gergo tecnico! - proiettili un po' a caso, sperando di centrare qualcuno. In questa pratica l'eroe di Kill.switch è maestro: sarà sufficiente premere il tasto per sparare senza sporgersi ed ecco che il nostro soldato perfetto comincerà a fare fuoco verso il nulla, con una gamma di risultati che vanno da "mi fai ridere" a "ma sei veramente una macchina". Divertente, in ogni caso.

LA GESTIONE DELLE FONTI DI LUCE, DEI RIFLESSI E TUTTO L'INSIEME DI EFFETTI DINAMICI SONO STATI REALIZZATI IN MANIERA CONVINCENTE



▲ La deflagrazione (wow, erano anni che sognavo di usare questa parola...) di una granata darà vita a un'esplosione spettacolare e davvero rumorosa. Se in più fossi riuscito ad uccidere il tipo che mi sparava da lassù, magari ne avrebbe guadagnato anche la mia autostima...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Scarica le patch del gioco dall'area Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Frogwares

PUBLISHER
Micro-Application

DISTRIBUTORE
New Wave Italia

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 39,90

SITO
www.journey-earth.com

REVIEW

Paolo Besser paolone@xenia.it

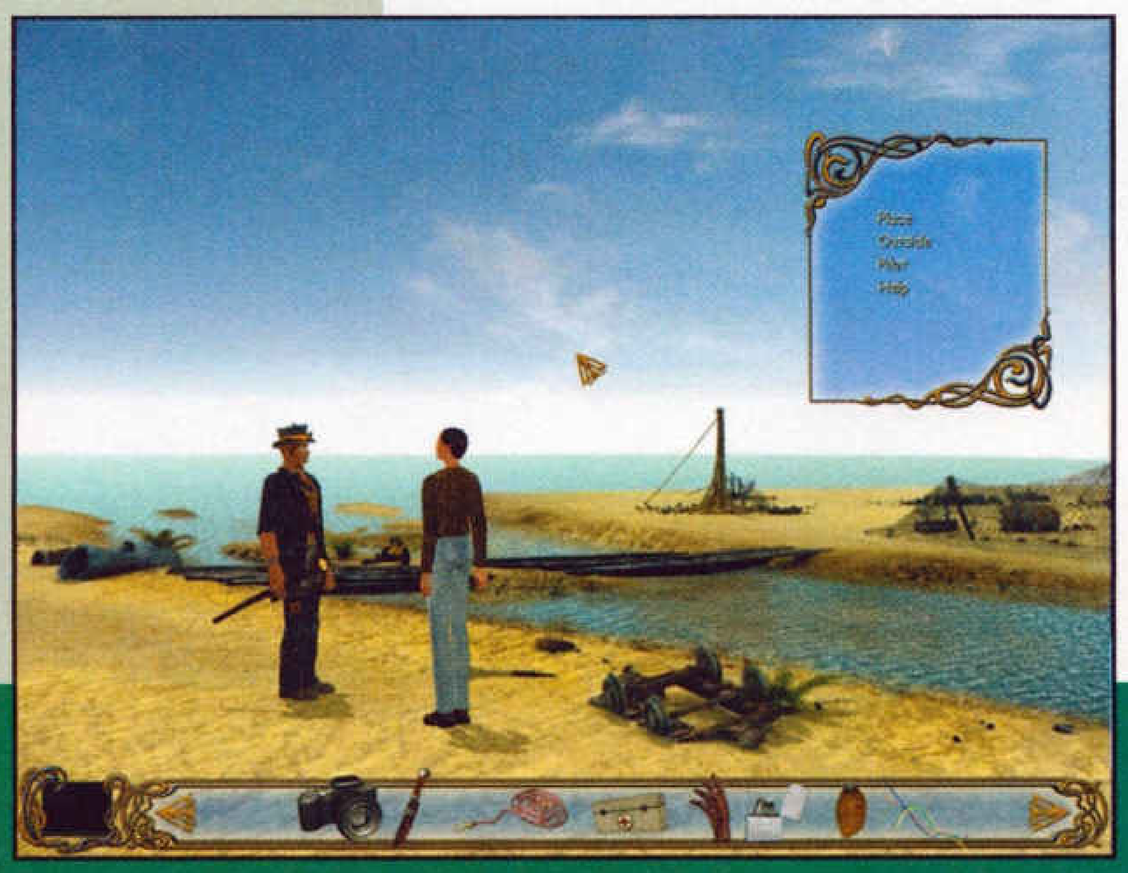
VIAGGIO AL CENTRO DELLA TERRA

A qualche mese dalla sua uscita transalpina, giunge finalmente in Italia una nuova avventura grafica sullo stile di Syberia, liberamente ispirata all'omonimo romanzo di Jules Verne. Riuscirà Ariane, la brillante fotoreporter della rivista Horizons, a sfuggire dal magnifico mondo in cui è andata involontariamente a cacciarsi?

Per la giovane e squattrinata Ariane, giornalista e foto reporter freelance, avrebbe dovuto essere soltanto la solita, noiosissima spedizione di routine. Inviata in Islanda dal suo giornale, doveva semplicemente atterrare col suo elicottero sulla cima di un vulcano, scattare le solite tre o quattro foto da piazzare a tutta pagina, e poi tornare alla base. Invece, qualcosa, è andato decisamente storto: appena arrivata, una frana improvvisa ha fatto rotolare dei massi sul suo elicottero, trasformandolo in un cumulo di rottami. Come se non bastasse il pilota è sparito, e l'unica via di fuga sembra essere una fenditura nelle pareti rocciose... una fenditura molto scivolosa. Pochi attimi dopo averla varcata, Ariane si ritrova in un mondo fantastico, la cui esistenza era già stata provata almeno due secoli addietro dal professor Hardwigg, indimenticabile protagonista de "Il viaggio al centro della Terra" di Jules Verne. Veniamo così a scoprire che lo scrittore non si era immaginato proprio un bel niente, ma, al contrario, aveva davvero raccolto dallo scienziato tutti i particolari che ha poi narrato nel suo libro. Se arrivarci accidentalmente

GUARDANDO VIAGGIO AL CENTRO DELLA TERRA POSSIAMO FACILMENTE DIRE CHE SYBERIA HA FATTO SCUOLA...

▲ Questo è il primo enigma difficile che incontriamo lungo il gioco. Visto che siamo cortesi, vi diamo qualche indicazione sulla sua soluzione...



▲ Adam è uno strano eremita, che vuole isolarsi da una popolazione che ha scelto l'isolamento. Notare gli argomenti del dialogo, in perfetto stile Syberia.

ARIANE CONTINUA A RICEVERE SUL SUO LAPTOP LE NOTIZIE DAL MONDO ESTERNO: E NON SONO BELLE NOTIZIE!

non è stato difficile, andare via sarà un gran bel problema, visto che le uscite verso la "Superficie" sono poche e, quel che è peggio, nessuno degli abitanti del mondo sotterraneo sembra essere disposto ad aiutare la nostra eroina a tornare a casa. Scopo del gioco, dunque, sarà proprio cercare di raggiungere la superficie, affrontando gli enigmi tipici delle avventure grafiche punta & clicca.

TUTTO CON UN CLICK

The Journey to the Center of the Earth, o per meglio dire il "Viaggio al Centro della Terra" (questo il titolo con cui noi lo troveremo nei negozi), è un'avventura grafica punta & clicca di stampo classico. Anche se i personaggi sono interamente tridimensionali, si spostano in ambienti prerenderizzati e in gran parte ritoccati a mano, esattamente come nei due episodi di Syberia. Un po' come avveniva con Kate Walker, è possibile spostare Ariane semplicemente con un click del tasto sinistro del mouse, purché la zona selezionata sia raggiungibile. Il cursore, a forma di freccia, cambia forma quando lo spostiamo su un oggetto con cui si può interagire. In questo caso, possiamo raccogliere un oggetto che ci serve e piazzarlo nell'inventario, oppure azionare direttamente un macchinario che non si può spostare. Avvicinandoci ai bordi dello schermo, infine, è possibile cambiare locazione (in questo caso appariranno due piedini animati accanto al puntatore). Quando incontriamo una persona, il più delle volte, possiamo parlare con lei: approfittiamone e ascoltiamo tutto quello che ha da dirci, perché ci tornerà sicuramente utile di lì a poco. Col tasto destro del mouse, invece, saremo in grado di richiamare l'interfaccia, che si compone essenzialmente di due elementi: il laptop che la protagonista porta sempre con sé e l'inventario. Possiamo cliccare sul primo per leggere i documenti, ricevere e (tentare di) inviare e-mail, memorizzare scritte, immagini e illustrazioni che incontriamo strada facendo, e accedere alla nostra enciclopedia onnisciente tascabile, una vera e propria manna dal cielo visto che le sue voci possono fornire informazioni preziose sugli oggetti che stiamo analizzando. L'inventario, invece, è una semplice barra orizzontale con una serie di slot, in cui si posano gli oggetti che raccogliamo. Certi oggetti si possono aprire per estrarne il contenuto (che viene automaticamente inserito nell'inventario), certi altri si possono usare, come i guanti (che è possibile indossare per non dover fare poi ricorso alla cremina per la pelle) o l'accendino (che torna utile in mille occasioni). Spesso, per risolvere gli enigmi, è necessario combinare fra loro due o più oggetti, in modo da ottenere un attrezzo utile. Nulla di nuovo sotto il sole quindi, anche se va doverosamente fatto notare come la combinazione fra più oggetti sia una delle arti spesso più sottovalutate da chi ha programmato le avventure grafiche più recenti. Qui, invece, costituisce una buona parte dell'enigmistica... un ritorno gradito, non c'è che dire.

VORREI ESSERE SYBERIA

Che il Viaggio proponga uno schema di gioco e un impianto narrativo del tutto analogo a quello di Syberia è innegabile: tanto i movimenti della protagonista, quanto certe ambientazioni e l'interfaccia stessa del gioco sono virtualmente identiche (ok, c'è di nuovo il laptop: ma alla fin fine fa esattamente la stessa cosa della sezione "documenti" dell'inventario di Kate Walker), e possiamo facilmente dire che Sokal abbia fatto scuola. Basta infatti sostituire la graziosa Valadilène con la solare Askiam, o i bizzarri automi di Hans Voralberg con l'affascinante tecnologia del Pianeta Sotterraneo, per ritrovarci praticamente a casa, in un mondo impossibile ma nel contempo verosimile, assolutamente tutto da scoprire. Le due avventure si somigliano molto anche per i piccoli trucchi con cui cercano di arricchire la trama: documenti da leggere, immagini da gustare... insomma, ancora una volta ci siamo ritrovati a osservare anche il più piccolo dettaglio, nel tentativo di non perderci nulla della documentazione. Un po' come accadeva con il telefonino di Kate Walker, poi, Ariane con-

FUORI L'AUTORE

Jules Verne, nato nel 1828 e morto alla ragguardevole età di 77 anni, è stato probabilmente uno dei maggiori precursori dell'attuale letteratura di consumo e, soprattutto, del filone fantascientifico. Il suo esordio come scrittore avviene in teatro, dopo aver abbandonato gli studi giuridici che costituivano una ferrea tradizione familiare, ma dobbiamo la sua fama soprattutto a una serie di racconti para-scientifici, pubblicati inizialmente a puntate dalla rivista per ragazzi "Musée de famille". I più famosi sono Cinque settimane in pallone, Dalla Terra alla Luna, I figli del Capitano Grant, Ventimila leghe sotto i mari, L'isola misteriosa, Il giro del mondo in 80 giorni, Michele Strogoff e, naturalmente, Viaggio al centro della terra, il romanzo a cui è ispirata anche questa avventura grafica. Nel libro di Verne, il professor Hardwigg scopre per caso un mondo sotterraneo ed è costretto a mille peripezie prima di riuscire a sfuggire, attraverso il vulcano Stromboli, con i suoi compagni di avventura.

▲ Il mondo sotterraneo deve la sua economia al commercio di pietre preziose. Con una quantità simile, però, si rischia l'inflazione!

▲ Il laptop ci consente di memorizzare tutti i documenti che incontriamo durante il gioco, e di rivederli quando ci servono.

tinua a ricevere sul suo laptop le notizie dal mondo esterno: e non sono belle notizie, visto che Cina e Corea sembrano del tutto intenzionate a sferrare un pesante attacco nucleare all'intero Occidente. Il fatto di non poter rispondere, infine, aggiunge quel pizzico di angoscia in più che non guasta mai.

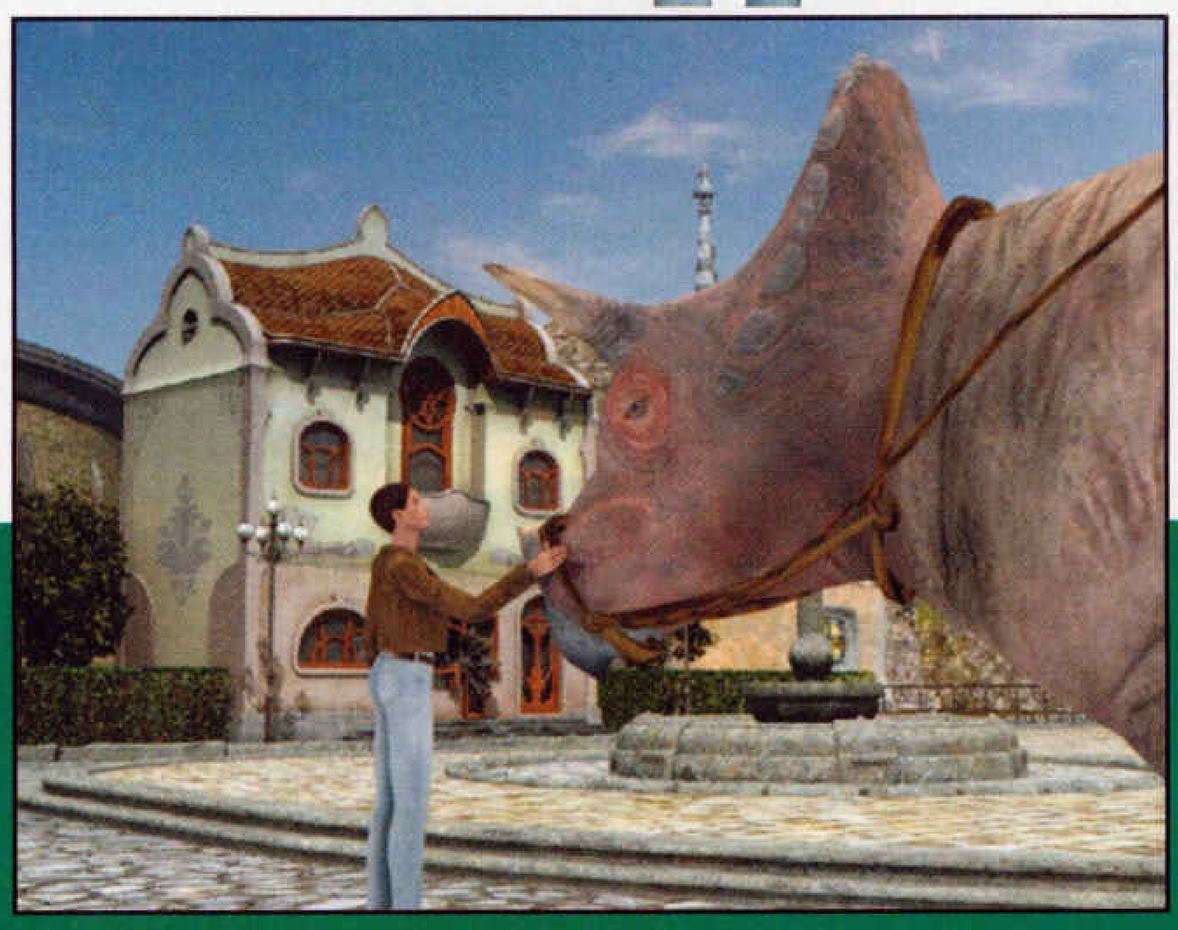
Il parallelo con Syberia continua a essere inevitabile se osserviamo la struttura dell'avventura, che è suddivisa in più ambientazioni fisicamente separate l'una dall'altra, e in cui ogni capitolo ha i suoi personaggi da incontrare, le sue azioni da compiere e i suoi oggetti da raccogliere. Stringi stringi, possiamo dire che il gioco si riassume in: parla al personaggio, portagli l'oggetto che ti chiede, e lui ti darà qualcosa che ti consentirà di proseguire. Mettendo le due avventure sui piatti di una bilancia, però, si nota che tutto ciò che il Viaggio perde nei confronti di Syberia (parliamo soprattutto dell'aspetto grafico), lo recupera ampiamente nella struttura degli enigmi, più ragionati rispetto a quelli del capolavoro di Microids. La difficoltà è media: l'avventura non è ostica, ma nemmeno si risolve da sé. Pensandoci bene, è sempre possibile arrivare a una soluzione senza dover compiere venti volte la stessa strada e, quel che è meglio, quando si raccolgono i pezzi di un puzzle poi bisogna anche metterli al loro posto: non ci penserà quasi mai il computer a farlo automaticamente.

LA FABBRICA DI PLASTICA

Tecnicamente parlando, Viaggio al Centro della Terra non è affatto male. Possiamo cambiare risoluzione grafica, e questo sarà certamente apprezzato da chi ha un monitor grande, e tende a vedere gli 800x600 pixel come dei cubetti LEGO. Il Pianeta Sotterraneo è vivo e vegeto, l'acqua si muove sullo schermo, e tanto a terra quanto in cielo vediamo spesso muoversi degli animali. Non solo: Askiam è una città abitata, e camminando per le strade possiamo osservare la gente del posto camminare, sedersi, insomma, vivere di vita propria. La grafica non è senz'altro bella come quella di Syberia II, ma, ne siamo convinti, il motore del gioco non è tecnicamente inferiore alla creatura targata Microids. Ciò che stona, però, è il look abbastanza "plasticoso" delle cose: che sia sabbia, metallo o legno, quello che abbiamo di fronte, ci sembrerà invariabilmente fatto di plastica, anche se va detto che è una sensazione a cui si fa presto l'abitudine. Certe locazioni sono estremamente belle da vedere, e si nota un certo stile. Manca, però, la mano di un Sokal. La protagonista, inoltre, è abbastanza anonima. Se Kate Walker era sexy come una lavastoviglie, Ariane è un palo della luce in jeans e maglietta, che ha pure qualche problemino di path-finding (il Paolone ci sa fare con le donne, non c'è che dire... ndToSo). Ottime invece le musiche, che di solito intervengono per sottolineare i momenti più emotivi del gioco. Tolti i piccoli difettucci che abbiamo messo in evidenza, però, Viaggio al Centro della Terra è un'ottima avventura grafica, come non se ne vedevano da tempo. Che ci farà pensare. Ci farà dannare. Ci farà sorridere. Ci farà commuovere. Insomma, ci darà tutte quelle emozioni che chiediamo a questo genere di giochi.

VIAGGIO AL CENTRO DELLA TERRA È UN'OTTIMA AVVENTURA GRAFICA, COME NON SE NE VEDEVANO DA TEMPO

▼ Con un doppio click Ariane si mette a correre. Utile per velocizzare gli spostamenti da una parte all'altra...



◄ "Mamma! Mamma! Posso tenerlo?" - durante l'avventura Ariane incontra un sacco di piccoli animaletti da compagnia...

COMMENTO

C'era una cosa che mi piaceva tanto del primo Syberia: il micromondo in cui veniva proiettato il giocatore, fatto di disegni da osservare e di documenti da leggere. C'è una cosa che non mi è piaciuta affatto di Syberia II: che di quel micromondo non sia rimasto più niente. Risolvendo Viaggio al Centro della Terra, però, mi è tornato il buonumore. Già, perché ci troviamo di fronte a un'avventura con tantissimi enigmi di media difficoltà, e con tante cose da leggere e osservare, capaci di farmi dimenticare tutti i piccoli difetti del gioco, in particolare la grafica un po' gommosa e qualche problemuccio, da parte della nostra eroina, a trovare la strada da sola per andare da un lato all'altro dello schermo. Va beh, poco male, è una cosa che si risolve cliccando una volta in più, quindi praticamente ininfluente sul giudizio finale. In questa avventura c'è un po' di tutto: fascino, esplorazione, scetticismo... nel suo cammino verso la superficie terrestre, Ariane incontra diversi personaggi, scopre come anche una società umana virtualmente illuminata, come quella del Pianeta Sotterraneo, nasconda vicende torbide e oscuri pensieri, si fiderà di chi si proporrà di aiutarla, ma... fino a che punto? Ecco, il Viaggio ha di buono soprattutto questo: emoziona e diverte. Anche se la grafica non è disegnata dal più famoso fumettista francese...

HARDWARE

Per viaggiare al centro della Terra serve un processore a 500 MHz (meglio 800) con una scheda video compatibile con le librerie DirectX 8.1 e dotata di 32 MB di memoria. Servono poi 128 MB di RAM e un sistema operativo Windows 98, ME, 2000 o XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

78

ABBONATI!

TGM TI REGALA

TOCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR

Versione DVD

104,40 €

13 Riviste +
13 DVD Demo +
13 Giochi completi

Codice abbonamento: 980-170-DV02-013

Versione CD

97,40 €

13 Riviste +
26 CD Demo +
13 Giochi completi

Codice abbonamento: 980-170-D02-013

Inserisci il codice abbonamento nello spazio della causale sul bollettino

THE GAMES machine

NUOVO ABBONAMENTO
1 ANNO 13 NUMERI!

+ VELOCE *consegna in 5 giorni lavorativi dalla spedizione*

+ SICURO *imballo protettivo non trasparente per evitare furti*

+ ATTENTO *gestione dei problemi direttamente dalla redazione*

COME ABBONARSI?

- Compila il bollettino allegato inserendo in stampatello tutti i tuoi dati
- Inserisci il codice abbonamento nello spazio della causale sul bollettino
- Versa l'importo presso un qualsiasi Ufficio Postale
- Per informazioni: **abbonamento@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it
I giochi di ruolo ti appassionano? Discutine sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Mirage Interactive

PUBLISHER
Microids

DISTRIBUTORE
Microids

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
€ 29,90

SITO
www.weirdwar.techland.pl

REVIEW

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

WEIRD WAR

La guerra è un affare sporco e tragico. Nel magico e ovattato mondo dei videogame, per fortuna, non è sempre così!

La guerra non è una cosa seria. Di questi tempi, una simile affermazione potrebbe, a ragione, scatenare reazioni piuttosto veementi, ma per nostra fortuna non sempre le parole vanno prese alla lettera. Così, almeno, hanno pensato i ragazzi della polacca Mirage Interactive nel concepire un RPG dichiaratamente bellico, ammantato tuttavia di un'irresistibile verve comica degna dei migliori Sturmtruppen. Signori, ecco a voi Weird War, ovvero la guerra come non l'avete mai vista...

Siamo nel bel mezzo della Secondo Conflitto Mondiale e la nostra situazione non è delle migliori. Un missile ha infatti distrutto l'imbarcazione su cui viaggiavamo e ora, insieme al fidato Johann, ci troviamo nudi e senza vettovaglie su un iceberg alla deriva. Per nostra fortuna, ecco sbucare dalle profondità dell'oceano un sommergibile nazista. Saliti a bordo sotto mentite spoglie, scopriamo che l'U-boot è diretto in Africa per svolgere una missione segretissima: sembra che i nazisti stiano setacciando tutto il Sahara a caccia di un antico artefatto in grado di conferire al suo possessore poteri sovrumani, addirittura decisivi per l'esito della guerra. Per scongiurare l'immane pericolo, ci metteremo a nostra volta alla ricerca dell'oggetto, affrontando decine di nazisti, predoni del deserto e altri improbabili avversari. Diamoci da fare, dobbiamo salvare il mondo!

WEIRD WAR RECUPERA LA STRUTTURA BASE DI BALDUR'S GATE E LA COLLOCA IN UN CONTESTO INEDITO E FRIZZANTE

▲ Nel bel mezzo del deserto facciamo a botte con un gruppo di predoni.

▲ Gli interni non brillano per dettaglio, come del resto l'intero comparto grafico del gioco.

VIDEOGAME OLTRE CORTINA

Oggi le software house dell'Est sono sempre più numerose, ma poche possono vantare la stessa militanza della polacca Mirage Interactive, fondata nel 1988 (c'era ancora il blocco sovietico) e inizialmente dedicata alla pubblicazione di titoli per sistemi a 8 bit. Nel 1993 la società firma un accordo di distribuzione con alcuni dei principali nomi del panorama videoludico, tra cui Codemasters, CORE e Infogrames e negli anni successivi diventa sviluppatrice ufficiale per Nintendo. Mirage è oggi conosciuta nel panorama PC soprattutto per lo shooter Mortyr (1999)(che non ce la faceva... ndToSo) e per il più recente Another War (2002), ideale apripista per il gradevolissimo Weird War.

UNA GUERRA UN PO' COSÌ...

Ispirato all'omonimo gioco di ruolo cartaceo, Weird War recupera la struttura base di Baldur's Gate e la colloca in un contesto inedito e frizzante, caratterizzato da una spassosissima rilettura delle classiche regole di D&D, fortemente percepibili fin dalla fase di creazione del personaggio principale. Certo, in un gioco ambientato nella Seconda Guerra Mondiale non ci aspetteremmo di trovare elfi e nani, ma nemmeno filosofi, cuochi, ubriachi, gastrici (?!), ciclisti, fabbri e maghi (più prestigiatori che maghi, a dire il vero...)! Ebbene sì, queste sono le folli classi presenti in Weird War, dotate di abilità fisiche e mentali peculiari e sufficientemente diversificate. Se il cuoco, il gastrico e il fabbro possono contare su una più elevata resistenza ai colpi, il filosofo e il mago metteranno a disposizione la loro intelligenza superiore, di vitale importanza nelle fasi più ragionate della partita. Delirante la caratteristica principale dell'ubriaco: anni di alcolismo lo hanno reso immune ai veleni e al gelo invernale! Le robe dei matti...

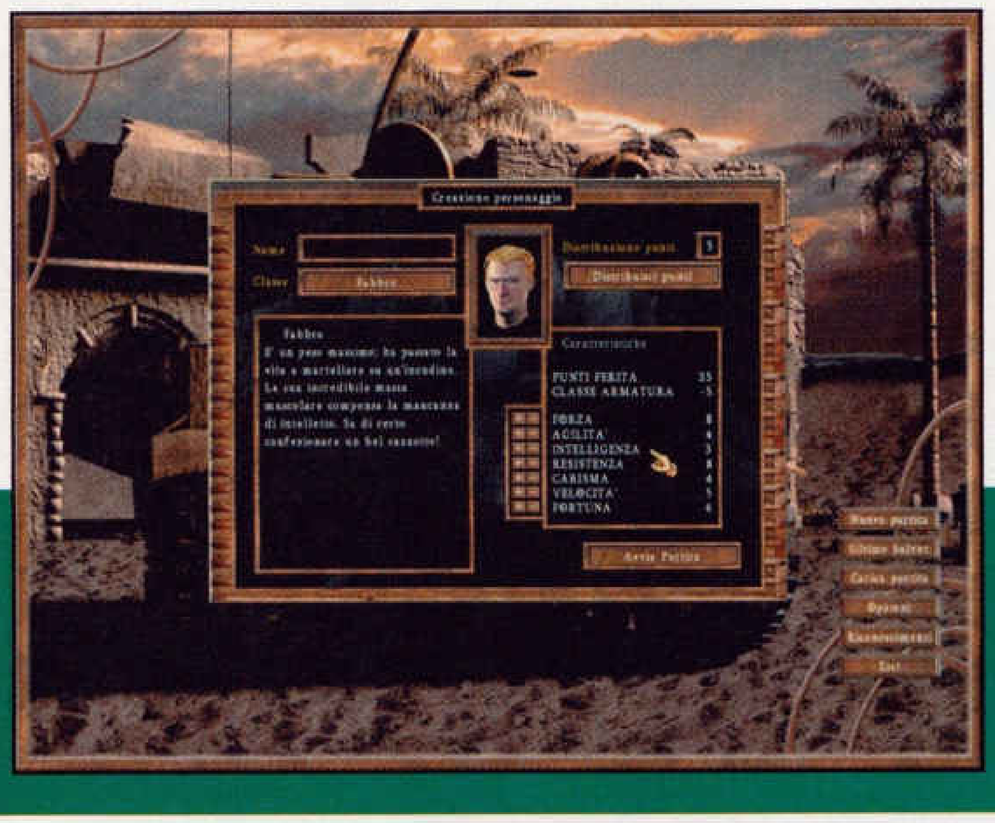
Non tragga tuttavia in inganno un simile clima demenziale a base di frizzi e lazzi. A cominciare proprio dalla creazione dei personaggi e dalla distribuzione dei punti-esperienza, Weird War rivela una struttura che non ha nulla da invidiare a quella di RPG decisamente più seriosi e acclamati. Oltre cento missioni di gioco con numerose subquest, distribuite in tre grandi locazioni (Europa, Africa e Arabia), più di cinquanta tipi di armi diverse suddivise in dieci classi e sessantaquattro abilità speciali per i personaggi principali sono cifre che testimoniano una solidità concettuale di prim'ordine, capace di soddisfare anche i giocatori più esigenti. Le parentele con Baldur's Gate e soci si incontrano in svariate sezioni, dalla gestione degli inventari ai combattimenti in tempo reale, dalla disposizione della comoda interfaccia, intuitiva soprattutto nell'azzeccato sistema di schieramento del nostro party, alla presenza di taverne e bazar dove vendere e comprare mercanzia. La generale bontà della struttura deve tuttavia fare i conti con un'intelligenza artificiale dei nemici troppo spesso incline ad azioni insulse: non sarà infrequente osservare un soldato avversario che tenta di spararci dandoci le spalle! Ma tant'è...

Un elemento per nulla secondario nell'impianto di gioco è dato dalla presenza di enigmi, mai davvero difficili (combinazione tra oggetti dell'inventario, ricerca di metodi alternativi per accedere a determinate aree e via di questo passo), ma sufficientemente intriganti, solo in parte compromessi dalle microscopiche dimensioni di molti degli oggetti necessari per risolvere i puzzle.

Restando in tema, ci saremmo aspettati qualcosa di più proprio dal comparto grafico, obsoleto nella sua pur equilibrata e sobria realizzazione isometrica. È altresì vero che il titolo Mirage non ha la pretesa di rivoluzionare un genere, ma solo di dire la sua con garbo e divertimento, lasciando ad altri la volata per la vittoria.

Con lo stesso sorriso un po' beffardo dei protagonisti, non possiamo che augurare tutto il bene possibile a un gioco ben fatto e piacevolissimo, che canzona deliberatamente gli standard consolidati del videoludo fregandosene di tutto e tutti. Come diceva qualcuno, per fare davvero i buffoni bisogna conoscere a menadito la materia trattata. E i Mirage hanno giocato molto a Baldur's Gate...

LA GENERALE BONTÀ DELLA STRUTTURA DEVE FARE I CONTI CON UN'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI NEMICI PIUTTOSTO APPROSSIMATIVA



◀ In questa schermata possiamo scegliere la classe del personaggio e distribuire i punti tra le varie abilità a nostra disposizione.

COMMENTO

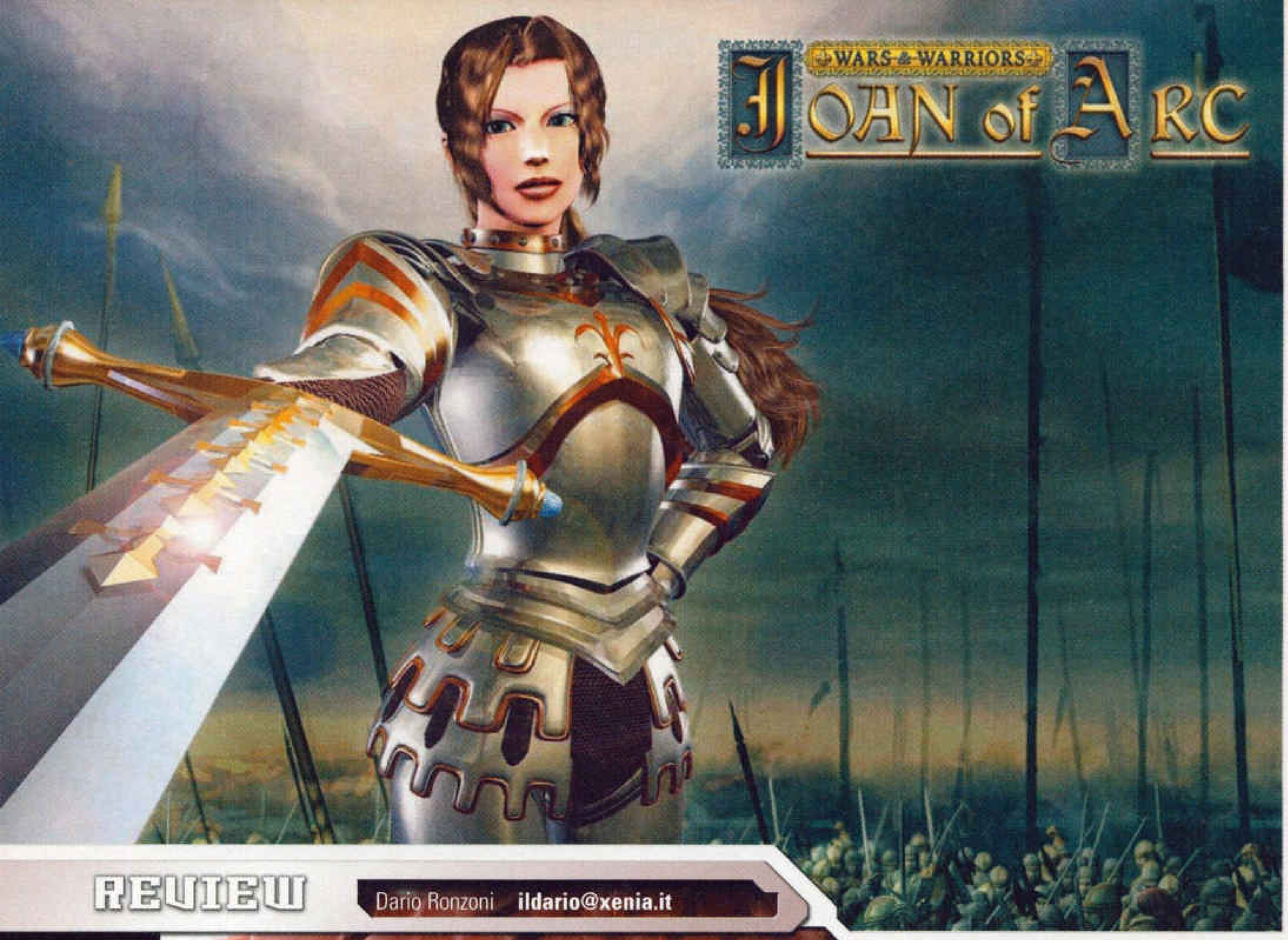
Non è mai facile combinare leggerezza formale e solidità strutturale, specie in un genere complesso come quello degli RPG. Nonostante ciò e in barba alle prime fallaci impressioni, Weird War si impone alla nostra attenzione grazie a una formula equilibrata e irresistibile, fatta di battute e situazioni divertenti, affiancate a un'intelaiatura in forte debito con Baldur's Gate e con tutto il piano nobile dei giochi di ruolo per PC. Il titolo polacco scorre via piacevolmente tra una risata e un combattimento, mostrando spesso e volentieri attributi di razza, dalla solida costruzione dei personaggi, all'elevato numero di armi, alle missioni, mai scontate e ricche di numerosissime sottotrame. A guarnire il tutto ecco comparire una serie di enigmi mai difficili, ma sufficientemente intriganti. D'accordo, Weird War non è un capolavoro (l'intelligenza artificiale approssimativa e la grafica datata sono lì a dimostrarlo), ma l'obiettivo dei ragazzi della Mirage, divertire con intelligenza, è stato centrato in pieno, risultato che restituisce la giusta dimensione ludica e ridanciana a un settore che di questi tempi sembra prendersi troppo sul serio. Vediamo sempre meno titoli deliberatamente umoristici, e questo Weird War non può che renderci felici e, per un breve, interminabile istante, un po' più sereni.

HARDWARE

Per condurre al meglio la nostra bizzarra guerra dobbiamo disporre di un Pentium III da 800 MHz, di 128 MB di RAM e di una scheda video da 16 MB. Il gioco occupa 1,2 GB di spazio su hard disk e gira senza problemi sotto Windows 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

74



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ti piacciono gli action adventure? Vieni a parlarne sui forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Enlight Software

PUBLISHER
Microids

DISTRIBUTORE
Microids

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
€ 29,90

SITO
www.enlight.com/joa

REVIEW

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

GIOVANNA D'ARCO

Enlight si tuffa nell'azione narrando l'appassionante storia della pulzella di Orléans. Riusciremo, almeno questa volta, a scampare al rogo?

Pazza visionaria o santa? Per secoli gli interrogativi riguardanti Giovanna d'Arco hanno scosso le coscienze degli storici. Al di là di ogni giudizio di merito, la vicenda che ha visto per protagonista la giovanissima pulzella di Orléans è per certi versi paradigmatica della situazione tardo-medievale. Siamo nel 1429 e la Guerra dei Cent'Anni tra Inglesi e Francesi è nel pieno del suo svolgimento. In questo drammatico contesto Giovanna, minuta sedicenne di umili origini, riceve in sogno la visita dell'arcangelo Michele, il quale le svela come sconfiggere gli anglosassoni invasori. La forza d'animo e i consigli della ragazza diventano così uno sprone decisivo per il fiaccato esercito francese, che riuscirà a riportare vittorie importantissime. La stessa Giovanna, impegnata nell'esercito senza cariche ufficiali, si batterà in prima linea con estremo valore. Un triste destino attende però la giovane: catturata dagli inglesi e accusata di eresia: la pulzella verrà arsa viva. La storia cede il passo alla leggenda...

GIOVANNA DI HONG KONG

Nel corso degli ultimi anni abbiamo imparato ad apprezzare il lavoro di Trevor Chan e della sua Enlight Software grazie a una serie di gestionali

GIOVANNA D'ARCO AFFIANCA A UNA TIPICA STRUTTURA ESPLORATIVA E DI COMBATTIMENTO UN ANIMO MODERATAMENTE RTS

▲ Castelli, mura e camminamenti non mancheranno di certo in un titolo ambientato nel Medioevo!

▲ Giovanna contempla una cascata. Oh no! La spada si è inavvertitamente infilata nel parapetto del ponte! Che disgrazia!

qualitativamente assai interessanti, da Capitalism al recente Restaurant Empire. Mai il game designer cinese si era però avventurato nel difficile e insidioso territorio degli action adventure, panorama sovraffollato come pochi e tutto da scoprire. Lungi dall'apparire un convenzionale titolo in terza persona, Giovanna d'Arco include in sè buona parte dell'esperienza professionale di Chan, affiancando a una tipica struttura esplorativa e di combattimento un animo moderatamente RTS, con elementi RPG a guarnire il tutto. Insomma, un appetitoso ibrido capace di stimolare a dovere la curiosità del redattore di turno. È giunto il momento di seguire la pulzella nelle sue pericolose peregrinazioni...

DI TUTTO DI PIÙ?

Il gioco è suddiviso in una serie piuttosto nutrita di missioni, all'interno delle quali, controllando a scelta Giovanna o altri eroi francesi, dovremo combattere e cacciare dalle nostre terre la minaccia inglese.
Superate le prime fasi, potremo all'occorrenza passare dalla visuale in terza persona a quella tipicamente strategica, con panoramica dall'alto, che dà la possibilità di gestire i singoli personaggi col puntatore del mouse, l'ideale per non perdere la bussola nei frangenti più caotici. I compiti che ci attendono spazieranno dalla ricerca e messa in sicurezza di alcune persone, al raggiungimento di luoghi prestabiliti, fino ai difficili assedi, nobilitati dalla presenza di catapulte e arieti.
Durante gli scontri Giovanna e i suoi compagni disporranno di due tipi di attacco all'arma bianca, leggero e pesante, richiamabili semplicemente coi tasti del mouse. Imparare a dosare al meglio queste capacità (gli attacchi pesanti non sono illimitati) ci aiuterà parecchio in un gioco che fa dell'hack 'n slash quasi continuo il proprio marchio di fabbrica. Dopo aver vinto un determinato numero di battaglie, poi, Giovanna acquisirà punti esperienza che, come nei giochi di ruolo, potranno essere assegnati a singole caratteristiche personali (forza, destrezza e capacità di comando, con conseguente potenziamento del personaggio). Sarà bene, inoltre, affiancare a Giovanna un buon numero di soldati di supporto, reclutabili nelle caserme con un po' di denaro sonante, che riceverete in "regalo" dai corpi dei nemici uccisi o in determinati punti degli scenari.

▲ La battaglia si è fatta davvero dura!

LE TRUPPE INGLESI CI ATTACCHERANNO SEMPRE ALLO STESSO MODO, SCAGLIANDOSI CONTRO DI NOI SENZA CRITERIO

QUALCHE DEBOLEZZA

Giovanna D'Arco è sicuramente un titolo interessante, anche se nasconde alcune lacune strutturali che emergono già dopo qualche sessione di gioco. Le sezioni in terza persona, per esempio, presentano missioni eccessivamente lineari e avversari mossi da un'intelligenza artificiale non proprio eccezionale. Tanto per dire, le truppe inglesi ci attaccheranno sempre allo stesso modo, scagliandosi contro di noi senza criterio, il che renderà pressochè inutile il ricorso da parte nostra a tattiche complesse per avere la meglio in battaglia. Complessità che, a ben vedere, non è neppure contemplata in un'implementazione RTS incredibilmente blanda, indebolita dalla decisione dei programmatori di rendere disponibili le mappe strategiche solo in una fase avanzata. Sotto il punto di vista estetico, possiamo contare su una grafica di buona fattura, penalizzata però da muri invisibili, compenetrazioni poligonali a go-go e da un engine poco ottimizzato, che potrebbe far scattare il gioco anche su sistemi di fascia alta. Attendiamo fiduciosi le prossime mosse di Chan. Del resto il ragazzo coi videogame ci sa fare...

◀ Uno scorcio pittoresco... sotto il punto di vista grafico, Giovanna D'Arco si difende bene. Peccato per le continue compenetrazioni!

COMMENTO

Purtroppo per Trevor Chan, a un ottimo lavoro come Restaurant Empire è seguito un gioco non all'altezza del suo nome. Prima sortita di Enlight nel mondo degli action, pur con indubbi connotati RTS, Giovanna d'Arco sconta una realizzazione a tratti approssimativa, che potrebbe far storcere il naso ai puristi del genere. Il cuore del titolo, la parte più propriamente d'azione, presenta missioni eccessivamente lineari e poco accattivanti, caratterizzate da una IA degli avversari non eccelsa (i nostri nemici attaccheranno sempre a testa bassa, senza variabili tattiche di rilievo). Nemmeno i personaggi sotto il nostro controllo, a partire dalla stessa Giovanna per arrivare agli altri eroi francesi, possono contare su un'implementazione strategica degna di questo nome, costringendoci il più delle volte a semplici scontri hack 'n slash senza soluzione di continuità. Il comparto grafico si difende bene, ma il mondo 3D è abbastanza spoglio ed è affetto da frequenti quanto fastidiosi fenomeni di compenetrazione poligonale. Stupisce anche il frame rate, che rischia di colare a picco anche su macchine di fascia alta, a causa di una scarsa ottimizzazione dell'engine di gioco. In definitiva, insomma, questo titolo va considerato più come un esperimento di Trevor Chan nel mondo degli action adventure che come un prodotto "maturo". E questo, lasciatecelo dire, ci rattrista, perché da un genio del genere ci saremmo aspettati subito un Top Score...

HARDWARE

I requisiti minimi richiesti per muovere la pulzella prevedono l'impiego di un processore Pentium III da 800 MHz, accompagnato da 256 MB di RAM e da una scheda video con 16 MB. Obbligatori 1.1 GB di spazio su hard disk e un sistema a finestre dal 98 in su.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

55

TGM STYLE

Finalmente la sensazionale linea di prodotti firmati TGM

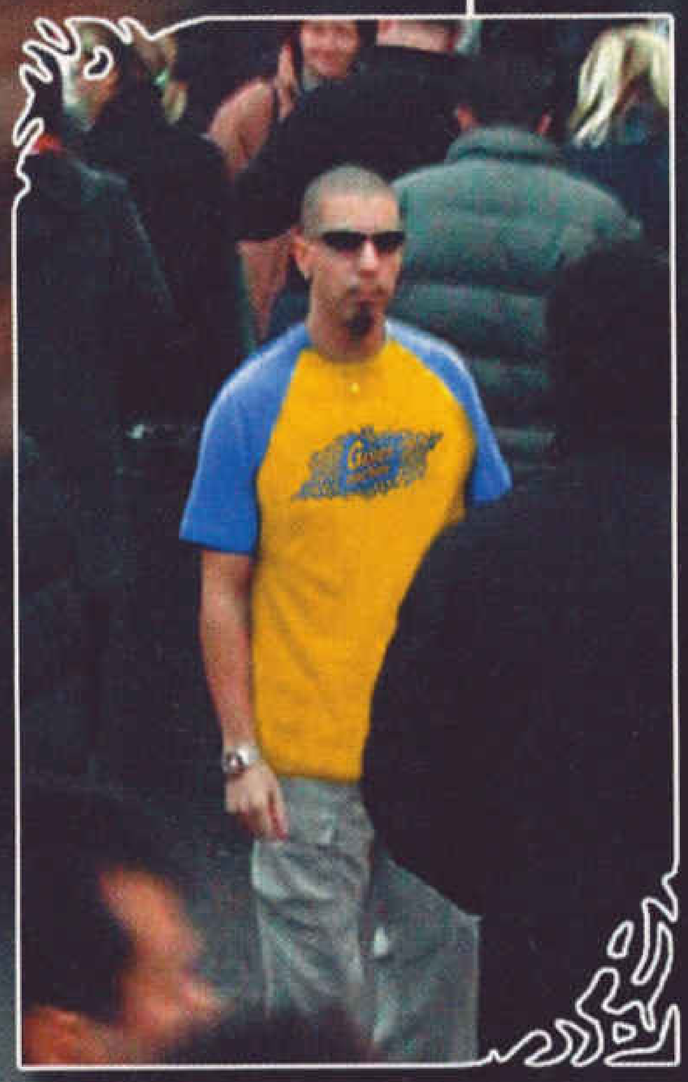
corri su

www.tgmonline.it/tgmstyle

e scegli la tua

TGM-Shirt

OBJECT ID: RAFFO



THE GAMES machine

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Replay

Cari lettori appassionati di emulazione, bentrovati! I riflettori, questo mese, sono puntati sul GameBoy, arcinota console portatile di Nintendo, e su due titoli molto diversi tra loro, che rispondono al nome di The Adventures of Batman & Robin e Paranoia.

FOCUS

IL GAMEBOY

Per anni l'idea di videogioco portatile è stato ricondotta dagli appassionati di tutto il mondo agli scacciapensieri (o handheld nella dicitura anglofona): mini-piattaforme, spesso a cristalli liquidi, in grado di offrire un unico schema di gioco, piuttosto semplice e limitato, ma allo stesso tempo accattivante. Un concept che nel corso dei primi anni '80 si dimostrò vincente, se è vero come è vero che i suddetti handheld in quel periodo erano diffusissimi.

Questo stato di cose però cambiò repentinamente nel 1989, con l'avvento del Gameboy: l'idea di offrire una console portatile poco più grande di un scacciapensieri, ma molto più potente, in grado di offrire giochi complessi - e soprattutto l'intercambiabilità degli stessi grazie alla possibilità di sostituire le cartucce - si dimostrò subito vincente. Non a caso ad averla era sta la Nintendo, che con i suoi Game'n Watch per anni aveva recitato la parte del leone anche sul mercato degli handheld.

La prima cartuccia a essere prodotta per il neonato 8 bit portatile fu Tetris, puzzle-game che già in sala giochi aveva riscosso un ottimo successo: lo schema di gioco semplice ben si prestava ad essere convertito su Gameboy. Tetris era commercializzato insieme alla console e si impose subito come un'autentica pietra miliare nel panorama Gameboy, affermandosi come il gioco più amato in assoluto e contribuendo in maniera determinante al successo della piattaforma.

Il portatile era equipaggiato con una cpu Z80 da 4 mhz, 8 kb di ram e supportava una risoluzione massima di 160x144: la grafica era rigorosamente monocromatica e il sonoro a 4 canali. Come si può vedere le caratteristiche tecniche non erano certo roboanti: il parco giochi del Gameboy però era decisamente vario e divertente e le contenute caratteristiche tecniche consentivano anche di poter giocare diverse ore di seguito usufruendo di un unico set di normali pile stilo.

Tra i giochi più amati, oltre al citato Tetris, vale la pena ricordare la serie Super Mario Land, quella Metroid e l'immancabile e imperdibile capitolo di Zelda.

Naturalmente oggi è possibile emulare in maniera molto fedele questa immortale console, grazie ai moderni PC: giocare su piattaforme casalinghe games concepiti per girare su un sistema portatile a mio parere non ha molto senso; ciò non toglie che esistono svariati eccellenti emulatori Gameboy in circolazione tra cui mi sento di consigliarvi il GEST e il KiGB, ottimo anche per gli utenti Linux e Mac.

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

SOFTWARE HOUSE: Konami
PIATTAFORMA: Super Nintendo
EMULATORE RICHIESTO: Zsnes, Snes9x

Nonostante non abbia mai acquistato un numero del fumetto, l'uomo pipistrello della DC Comics è stato uno dei personaggi a cui più mi sono affezionato, merito del favoloso film di Tim Burton. La Warner ne ha poi tratto uno dei migliori cartoni animati mai passati in TV e la Konami ne ha poi curato questo tie-in. Fin dal frame iniziale del primo livello non si può far altro che rimanere a bocca aperta per l'ottimo lavoro fatto per la grafica, in perfetta sintonia con lo stile del cartone animato. Anche il sonoro fa la sua bella scena, con musiche d'atmosfera, effetti sonori e campionature vocali ottime. La struttura di gioco è quella classica di ogni titolo dedicato a Batman, cioè picchiaduro a scorrimento/platform: tuttavia, ogni livello avrà una sua struttura diversa, più dinamica o più esplorativa. La risposta dei comandi è ottima, la libertà d'azione pure nonostante ci si dimentichi molto spesso del tasto per parare. Il livello di difficoltà è piuttosto alto anche se settato su "Easy", il che rende il gioco duraturo ma talvolta frustrante, specialmente nei duelli contro i boss. Questo non ci impedisce di apprezzare (e lodare) la fedeltà e la cura con cui il gioco è stato realizzato. Dedicato ai fan e non solo!

Pave (pave25@hotmail.com)

PARANOIA

SOFTWARE HOUSE: Naxat Soft
PIATTAFORMA: PcEngine
EMULATORE RICHIESTO: MagicEngine

Andiamo subito al sodo: Paranoia è un gioco brutto. E' difficile durante il primo loop, il secondo è frustrazione pura. Il design della navicella del giocatore è orripilante, i livelli sono vari ma pochi (cinque) e anonimi, la colonna sonora è insignificante e non c'è uno straccio di trama neanche a pagarla oro. Perché allora, vi chiederete, ho deciso di parlare di questo shoot'em-up? Perché, a parte una sequenza di "bizzarria aliena" all'inizio del primo livello (fate attenzione ai paguri...), questo gioco ha una caratteristica che non ho mai trovato in altri: vi insulta fra uno stage e l'altro, allorquando un orribile essere che sembra uscito dal trash-horror Ghoulies vi manda a quel paese senza nessun motivo apparente, con tanto di "F**K YOU!" campionato (volutamente?) male e dito medio in bella mostra! Insomma, un pezzo di galateo digitale che non dovrebbe mancare nell'hard disk di ogni retrogamer che si rispetti. Ah, se qualcuno di voi riesce a completare il secondo loop mi faccia sapere: io ho lasciato perdere per evitare di lanciare il monitor dalla finestra, tant'è difficile.

Vasco "Vaz" Serafini (http://www.emuitalia.com/gamend/)

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Bentrovati, cari lettori! Anche questo mese diamo spazio a un cofanetto davvero speciale, che include diversi capolavori targati Blizzard. Se, invece, preferite divertirvi con le avventure grafiche… beh, Largo Winch è lì per voi!

LARGO WINCH

Protagonista di una serie a fumetti piuttosto popolare in Francia, Largo Winch esordisce con questa avventura grafica dalle venature action nel panorama videoludico. Largo è il figlio adottivo di un miliardario con interessi economici sparsi per il mondo. Un brutto giorno il ragazzo viene a conoscenza di un misterioso furto di semi di colza transgenica creati abusivamente nei laboratori Winch di Vera Cruz, evento che sembra preannunciare grosse manovre illecite. Vagando per il mondo a bordo del suo jet privato, il giovanotto verrà coinvolto in una losca faccenda che solo il suo intuito e il suo coraggio sapranno risolvere. A differenza delle avventure grafiche che vanno per la maggiore, Largo Winch non cede alle facili lusinghe del 2D e del prerenderizzato, ma si tuffa in un mondo totalmente tridimensionale. Il risultato, pur gradevole, non appare poi così strepitoso, vuoi per la cronica assenza di dettagli nelle ambientazioni, vuoi per la diffusa sensazione di ingessato trasmessa dalle brutte animazioni dei personaggi. L'impostazione grafica influenza anche l'interfaccia, lontana dal classico punta e clicca e assimilabile a quella proposta da un tipico action, sufficientemente comoda e immediata. Se la storia risulta discretamente interessante e ben imbastita, gli enigmi mostrano una natura fin troppo semplice, certamente adatta al grande pubblico, ma a forte rischio longevità per tutti gli altri. Insomma, un gioco tutt'altro che memorabile, ma discretamente realizzato e a tratti anche piacevole. Una sana avventura da vivere intensamente in un paio di calde serate estive.

TITOLO
Largo Winch

PUBLISHER
UbiSoft

COLLANA
Exclusive

PREZZO
€ 12.90

REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium II 300 MHz – RAM: 128 MB – Scheda Video: 16 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

69

BLIZZARD PACK

Non lo scopriamo certo oggi. Blizzard è uno dei marchi più prestigiosi e rivoluzionari del mercato videoludico, un brand capace di sfornare in sequenza alcuni capolavori di livello assoluto, imprescindibili cardini di ogni discussione sulla storia dei videogame. A distanza di anni dalle rispettive pubblicazioni, la software house statunitense riunisce in un solo cofanetto i titoli che hanno contribuito a creare un mito, dando vita a un vero e proprio sogno per tutti i fan di Bill Roper e compagni. In un'unica confezione a prezzo budget troviamo così ben quattro giochi: Starcraft e la relativa espansione Brood War, Warcraft II Battle.Net Edition e Diablo. Lecchiamoci i baffi!

RTS di razza, Starcraft ci catapulterà in un mondo fantascientifico controllato da tre razze (Terrestri, Protoss e Zerg), dove , tra decine di missioni sempre più complesse, dovremo portare la nostra fazione alla vittoria. Con Warcraft II Battle.Net Edition potremo tornare nell'Era del Caos affrontando orchi e mostruosità assortite, con in più il supporto per il multiplayer online fino a otto giocatori.

Completa lo splendido panorama Diablo, RPG hack 'n slash che ha fatto scuola. In un mondo devastato dal Male impersoneremo un impavido eroe deciso a riportare l'ordine e la serenità.

Sentiranno il peso degli anni (Diablo è del 1996!), ma questi capolavori sono il perfetto compendio "storico" che tutti i ritardatari dovrebbero acquistare.

Dario Ronzoni

TITOLO
Blizzard Pack

PUBLISHER
Sierra

COLLANA
Best Seller

PREZZO
€ 19,00

REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium 90 MHz – RAM: 16 MB – Scheda Video: 4 MB – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, XP.

92

Paolo Besser paolone@xenia.it

Hardware

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

Le nuove schede video ATi hanno praticamente monopolizzato questo spazio, come del resto era ampiamente prevedibile. Purtroppo non siamo ancora riusciti a mettere le mani su una scheda basata su GeForce 6800, e questo per due sostanziali motivi. Il primo è che il sample (l'unico!) diretto in Italia alla nostra attenzione è risultato essere difettoso. Il secondo è che la stessa nVidia, per voce del suo rappresentante europeo, ci ha detto che "i driver non sono ancora sufficientemente maturi per la nuova architettura" delle loro schede. Il che ci ha spinti a rimandare tutto il discorso al mese prossimo. Per il momento, godiamoci finalmente il Radeon X800.

ATi RADEON X800 XT

Produttore: ATi
Prezzo al pubblico: € 600,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE	8
INNOVAZIONE	7
PRESTAZIONI	9
COMPETITIVITÀ	8

+ qualità video eccezionale
+ basso consumo e ingombro
+ prestazioni di altissimo livello...
− ...ma senza particolari innovazioni

8

Quella di cui vi parliamo è una "reference board", ovvero, in tecnichese, una di quelle schede che i produttori di chipset mandando ai loro "vendor" e ai giornalisti come riferimento per una nuova tecnologia. Da quelle schede le varie Abit, Asus, Sapphire ecc ecc prenderanno spunto per produrne a loro volta, e grazie a quelle stesse schede noi possiamo fornirvi dei benchmark accurati con relativa tempestività. Quindi non troverete nei negozi esattamente la scheda di questa pagina, ma leggendo questa recensione potete farvi un'idea di come funzioneranno più o meno tutte le Radeon X800 XT in circolazione da questo mese, a patto che ovviamente i vendor utilizzino le stesse memorie e una componentistica elettrica di buona qualità. Detto questo, veniamo alle questioni più delicatamente recensorie: come scrivevamo il mese scorso, il processore Radeon X800XT rappresenta il top della gamma e, con ogni probabilità, è destinato a diventare la più veloce soluzione AGP 8x esistente. È talmente veloce, che il nostro sistema di riferimento (è descritto nel box "configurazione di prova" e, come potete vedere, non è certo un PC da buttare via!) fa quasi fatica a stargli dietro, tant'è che diversi giochi con cui l'abbiamo provato è risultato "cpu-limited". Non parliamo di titoli vecchi di dieci anni, ma per esempio di Unreal Tournament 2004 che, a qualunque risoluzione (da 1024x768 a 1600x1200), con e senza filtri attivati, non è riuscito ad andare oltre i 100 frame per secondo, ovviamente con V-Sync rigorosamente disattivato. Abbiamo provato più volte a ripetere i test, con diversi stage e metodologie, ma una volta raggiunta una certa quota di FPS (che dipendevano dalla mappa e dal numero di bot presi in esame), non c'è stato verso di superarla. Così siamo andati a riprendere in mano il vecchio Unreal Tournament 2003, che in fondo usa lo stesso motore grafico, e abbiamo attivato i benchmark flyby, privi di bot e di tutti i calcoli necessari a posizionare questi ultimi da parte del processore centrale. I risultati, come potete vedere nei benchmark "comuni" pubblicati alla pagina seguente, sono davvero sbalorditivi. Ciò che lascia incantati, comunque, è la velocità raggiunta anche da titoli un po' più esigenti come Far Cry o Painkiller. Il primo ha finalmente capito cosa sia la fluidità, sfiorando la media di 60 frame per secondo tanto a 1600x1200 pixel, quanto a 1024x768 con i filtri AA 4x e AF 8x attivati, raggiungendo ovviamente la quota disattivandoli. Cosa significa questo? Da una parte, che queste schede video sono indubbiamente potenti, un bel passo avanti rispetto alla precedente generazione, ma dall'altro che i computer odierni non sono ancora pronti per sfruttarle a dovere. Insomma, in parole povere, chi non ha un processore da 3 Ghz o equivalente, di una Radeon X800 XT se ne fa veramente poco, e può accontentarsi di una meno costosa 9800 pro. Ah, una nota finale prima di chiudere: se osservate bene la foto, noterete due connettori in fondo alla scheda. Quello bianco è il solito molex per l'alimentazione (basta un alimentatore da 300 W, visto che la scheda ne consuma circa 80), mentre quello giallo, pur essendo identico all'alimentazione del floppy, serve invece a collegare gli ingressi audio/video, per la videoacquisizione. Tutte le X800 sono infatti pensate per ospitare il Rage Theater sull'altro lato della scheda, e quindi sta ai vendor decidere se piazzare o meno le funzioni ViVo sulle loro schede video.

IL VADEMECUM DELL'X800

Ecco qui, brevemente riassunte, le caratteristiche di rilievo dei processori Radeon X800 Pro e XT:
- GPU clock: 520MHz (XT), 475 MHz (Pro)
- 0.13u process technology
- 256MB di memoria GDDR3 a 1 GHz (XT) o 900 MHz (Pro)
- ATI® 3Dc™ image enhancement & acceleration technology
4:1 normal map compression/decompression
Spazio necessario in memoria ridotto
Incremento della definizione dei modelli con pochi poligoni
Effetti luce e profondità realistici. Bump mapping avanzato.
- ATI® SMARTSHADER™ HD
Pixel e Vertex Shader 2.0b
fino a 1536 istruzioni per gli shader (256 su Radeon 9800)
- ATI® SMOOTHVISION™ HD
Antialiasing e filtro anisotropo a elevato frame rate nelle alte risoluzioni.
Filtro anisotropo adattivo (diversi livelli di anisotropo a seconda dell'occasione)
12x Temporal MSAA
- ATI® HyperZ™ HD per rendering ad alta velocità
Raddoppia la compressione Z (8:1)
Enhanced Hi-Z buffer
- ATI® VIDEOSHADER™ HD sfrutta i pixel shader per le applicazioni video
FULLSTREAM per DivX, Windows Media 9, e Real Media
Codifica e decodifica accelerata MPEG 1/2/4
I nuovi algoritmi usano i pixel shader per 3:2 Pulldown, Interlacing, e Deblocking
Aggiunto il supporto per le risoluzioni elevate HD
- Architettura DirectX 9.0
16 (XT) o 12 (Pro) pipeline con precisione a 24 bit
6 unità di vertex shading

NOTA: il mese scorso i forum sul 3D si sono animati in merito ai presunti "cheat" di ATi, in quanto è stato messo in evidenza che il filtro trilineare dei nuovi Radeon, anche se impostato al massimo livello di qualità, non sempre è applicato alla lettera, sconfinando in alcuni occasioni verso il bilineare. In realtà, si tratta di una precisa caratteristica degli algoritmi usati da ATi fin dalle Radeon 9600, che partono da un presupposto elementare: se in una determinata condizione il trilineare non serve a niente, e riduce soltanto la velocità della scheda, tanto vale evitare di applicarlo alla lettera e usare piuttosto una versione "semplificata", sufficiente però a mantenere intatta la qualità generale dell'immagine. A occhio, è praticamente impossibile notare differenze fra il filtro di ATi e quello "di riferimento" proposto da Microsoft per le librerie DirectX, l'unico effetto visibile è una maggiore velocità della scheda, che dovrebbe fare gola a tutti... Tanto rumore per niente, insomma.

HARDWARE

NEWS

S3 PRESENTA I SUOI NUOVI PROCESSORI

Si chiamano DeltaChrome S4 e S8 Nitro, e sono versioni rivedute e corrette delle prime GPU S4 e S8 presentate alcuni mesi fa alla stampa, i processori grafici con cui S3 spera di recuperare terreno sui principali actors del mercato, ATi e nVidia. Basati su un'architettura DirectX 9 compatibile, dotata di 4 pipelines di rendering e di una tecnologia proprietaria legata alla TV ad alta definizione (HDTV), questi processori sono indirizzati alle fasce medie ed economiche del mercato, andando quindi in competizione con le

Radeon 9600 o con le FX5200. Le prime prove hanno dato risultati altalenanti, ma questo non ha impedito a Club-3D, uno dei principali produttori europei di schede video, di adottare queste tecnologie. Contestualmente, S3 ha presentato anche una versione "All in one" che comprende delle ricche funzionalità ViVo.

VIA MINIATURIZZA SEMPRE DI PIÙ

VIA Technologies ha reso noto che la sua mainboard EPIA N-Series Nano-ITX ha ricevuto l'ambito riconoscimento "Best of Computex" da parte della Taiwan Computer Association (TCA) e del Taiwan Trade Council (TAITRA). Il premio sottolinea la leadership di VIA nella miniaturizzazione e nella progettazione della piattaforma x86 a basso consumo ed è la testimonianza del trend di mercato verso i dispositivi entertainment basati su questo standard. L'ottimale dissipazione del calore e l'innovativo

CONFIGURAZIONE DI PROVA

Tutti i nostri test sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre reference Intel i875, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.5 e Detonator 56.72, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

Games machine Best Buy ★★★

SAPPHIRE RADEON X800 PRO

Produttore: Sapphire
Prezzo al pubblico: € 470,00 (IVA inclusa)

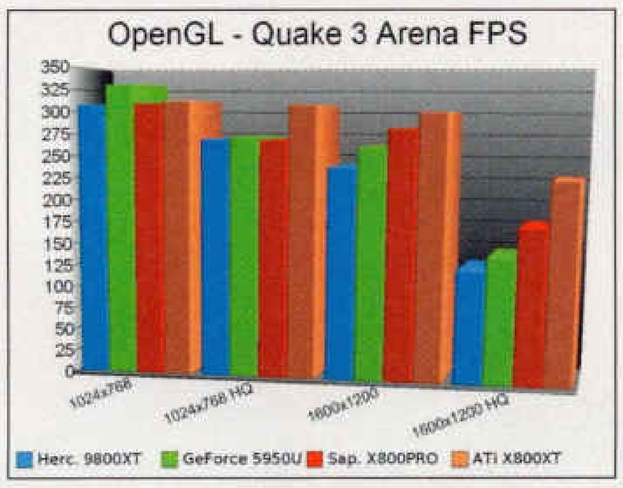
8 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
9 COMPETITIVITÀ

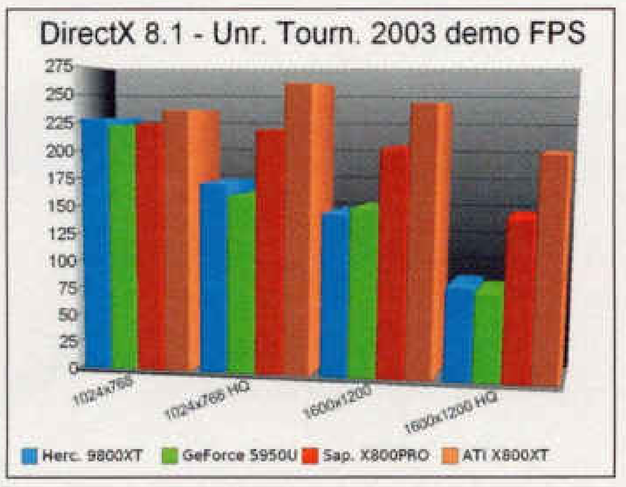
+ velocità da capogiro
+ basso consumo e ingombro
+ ottimo bundle hardware/software
− non è certo alla portata di tutti

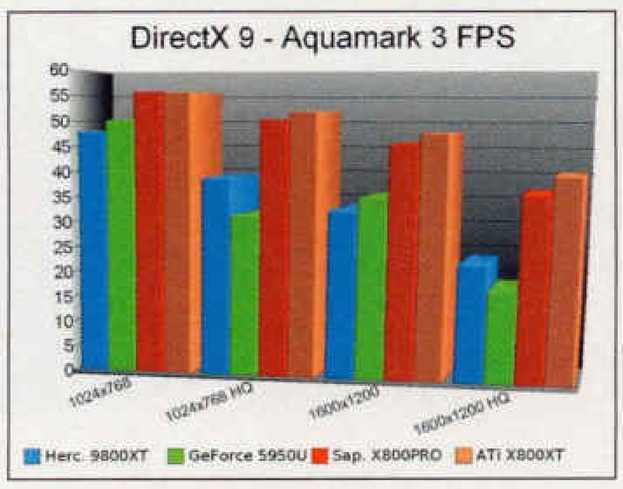
9

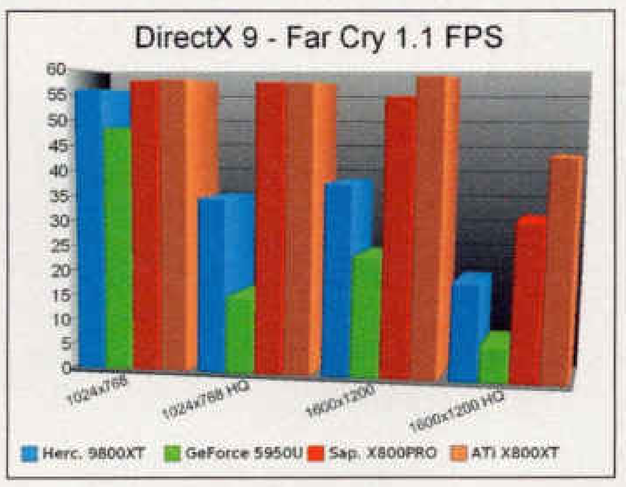
La prima scheda "retail" in assoluto basata su X800 a giungere nei nostri uffici è stata quella di Sapphire e, come prevedibile, rappresenta una replica fatta e finita delle reference board di ATi per il radeon X800 pro (ne avevamo provata una pochi giorni prima di ricevere questa). Questo significa, in parole povere, che la velocità di questa scheda è del tutto analoga a quella delle schede

originali ATi, purtroppo non importate ufficialmente in Italia (anche se, dopo l'abbandono di Hercules, le cose potrebbero cambiare). Provandola, abbiamo addirittura riscontrato un lievissimo aumento, nell'ordine dello 0,1 – 0,2%, a riprova della qualità costruttiva della scheda e della componentistica elettrica utilizzata. Il dissipatore è invece del tutto identico, tant'è che sulla ventola è perfino rimasto l'adesivo con il logo ATi. Poco male, visto che se anche si trattassero a tutti gli effetti di schede ATi rimarchiate, la cosa sarebbe soltanto positiva. Ciò che è certo, è che il prezzo proposto per questa scheda è davvero interessante: tutte le soluzioni annunciate fino a oggi superano abbondantemente i 500 euro, mentre questa scheda ne costa "solo" 470, o almeno così si evince dai pochi negozi on line che ce l'hanno già a listino. In cambio nella scatola troviamo la scheda, i cavi necessari per il collegamento a un televisore, un adattatore S-video/Composito e uno DVI-SVGA, in modo da poter collegare un secondo monitor con presa standard D-SUB all'uscita DV-I della scheda (altrimenti utilizzabile con un monitor LCD digitale – a che pro, però, comprare una scheda capace di funzionare fluidamente a 1600x1200 per poi collegarla a un monitor da 15 o 17"?). Lo scarto prestazionale rispetto al modello XT è contenuto, soprattutto nei giochi attuali, e si riduce di solito a pochi frame per secondo alle risoluzioni più estreme. L'unica differenza sensibile è quella di Far Cry a 1600x1200 coi filtri attivati: 31 fps sulla pro, 43 sulla XT. È vero che si tratta quasi di un buon 40% in più, ma è anche vero che ben pochi hanno bisogno dell'antialiasing a 1600x1200 pixel. Disattivandolo, le prestazioni salgono a 58 contro 54, quindi sono praticamente indistinguibili. L'unica remora di fronte a questa scheda, così come a tutte quelle proposte a 500 euro o giù di lì, è rappresentata dalle loro prospettive future: ci dirigiamo speditamente verso la sostituzione dello slot AGP 8x in favore del PCI-Express, che è del tutto incompatibile con le schede attuali. Non sappiamo quanto possa resistere ancora l'AGP sulle schede madri di prossima concezione, e quindi chi compra oggi una scheda video rischia di doverla poi sostituire uno o due anni dopo, contestualmente a un cambio di processore o scheda madre. Indubbiamente, chi ha il top della gamma oggi (e quindi una macchina in grado di accogliere e sfruttare una scheda come questa) e vuole il massimo, può orientarsi su questo prodotto, ma mai come in questo momento l'informatica premia i più pazienti...









I BENCHMARK: Stavolta abbiamo messo a confronto ben 4 processori diversi: un Radeon 9800 XT (da una scheda Hercules – barre blu), un GeForce 5950 Ultra (reference – barre verdi), questa scheda Radeon X800 PRO (barre rosse) e il Radeon X800XT (reference, barre arancioni). Come possiamo notare, attivando i filtri a 1600x1200 otteniamo prestazioni doppie rispetto alla precedente generazione. Tuttavia, viene spontaneo chiedersi quante volte useremo i filtri a quelle risoluzioni. L'aumento più notevole è indubbiamente quello di Far Cry, dove le vecchie schede nVidia spariscono letteralmente. Un po' in contro-tendenza i risultati di Quake 3 Arena, ma d'altronde ormai chi ci gioca più? Aspettiamo che esca Doom 3 solo per avere un test OpenGL decente...

design low profile della mainboard VIA EPIA N Nano-ITX la rendono infatti ideale per chi progetta dispositivi come LCD PC e set top box.

MASTERIZZATORI DVD DUAL LAYER DA LACIE

Lacie, azienda che da sempre è sinonimo di affidabilità nel settore della masterizzazione, ha recentemente presentato due nuovi modelli di masterizzatore DVD±RW, pensati per scrivere a 8x e riscrivere a 4x su entrambi gli standard. Le nuove unità sono in grado di scrivere, sugli opportuni supporti dual layer, fino a 8.5 GB di dati, raddoppiando quindi la capacità dei comuni DVD riscrivibili a singolo strato. Disponibili in versione USB 2.0 e Firewire, i modelli Lacie D2 sono momentaneamente accompagnati dal software di masterizzazione per Macintosh. Ma siamo certi che presto verranno rilasciati anche dei modelli pensati per gli utenti PC.

DOPO INTEL, ANCHE AMD DÀ I NUMERI...

Nel senso che anche loro si sono messi a complicare i nomi dei loro processori. È infatti recente l'annuncio di una nuova metodologia di misurazione delle prestazioni, denominata Performance-Power Rating (PPR), che vuole mettere in evidenza il bilanciamento tra prestazioni e potenza all'interno del mercato dei processori embedded x86. Contestualmente, AMD ha presentato i nuovi processori x86 embedded AMD Geode a bassa potenza ed elevate prestazioni: Geode NX 1500@6W e Geode NX 1750@14W. In aggiunta

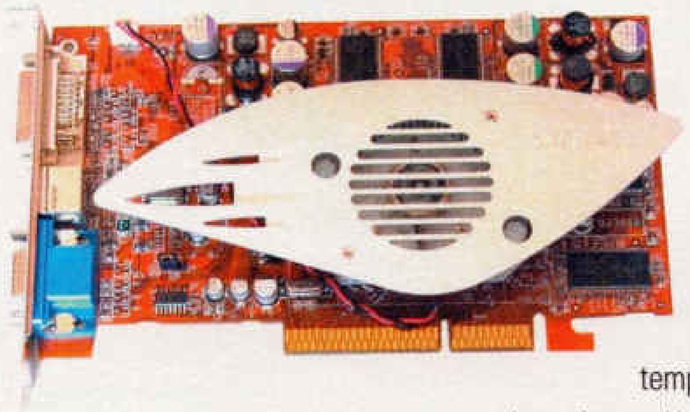
ABIT RADEON 9600XT-VIO

Produttore: Abit
Prezzo al pubblico: 199,00 € (IVA inclusa)

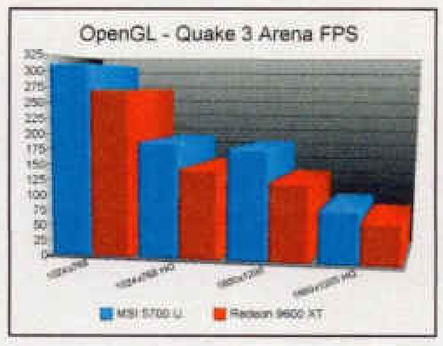
INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 7
COMPETITIVITÀ 7

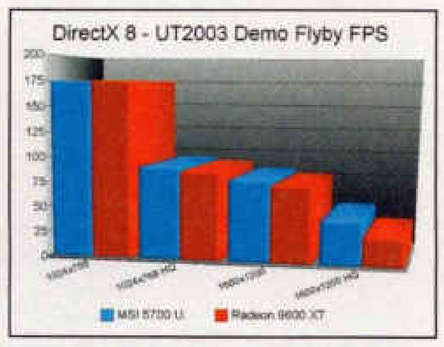
+ velocità da capogiro
+ basso consumo e ingombro
+ ottimo bundle hardware/software
− non è certo alla portata di tutti

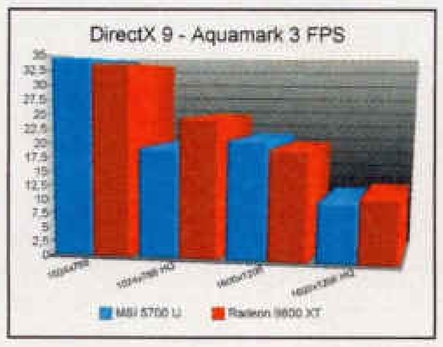
7

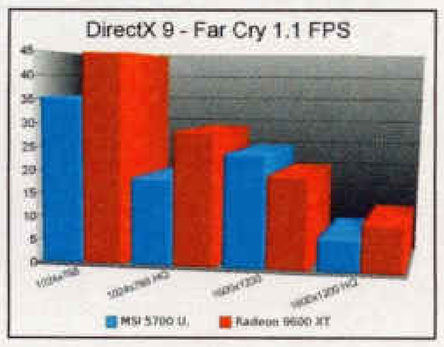


Anche se ormai l'attenzione è tutta per le schede di nuova generazione, non dobbiamo dimenticarci che né ATi, né tanto meno nVidia, hanno presentato delle nuove soluzioni per il settore medio ed economico del mercato. Anzi, addirittura, ATi ha fatto intuire che i suoi nuovi X600 e X300 saranno chip esclusivamente PCI-Express posizionati sì sulle stesse fasce di prezzo delle schede attuali, ma che non si discosteranno molto dalle prestazioni delle Radeon 9600 e 9200 (le Radeon X300SE avranno addirittura le memorie da 64 bit! Aaargh!). Ne consegue che per chi vuole risparmiare ci sono due possibilità: comprare una Radeon 9800 pro a 240 euro o una 9600 XT per 170 euro o giù di lì, tanto meglio se poi le schede hanno qualche funzionalità in più a renderle attraenti. In questo caso, ci troviamo di fronte a una scheda indubbiamente costosetta per le prestazioni "ludiche" che offre, ma che consente una video-acquisizione semi-professionale di buona qualità (con i processori più potenti si arriva ad acquisire con la stessa qualità di un DVD senza problemi) sia da sorgenti composite, sia da S-Video, con in più una pregevole qualità video generale, capace di restituire una buona definizione e brillantezza dei colori anche a risoluzioni piuttosto alte. Certo, con i giochi più moderni siamo ormai all'entry level, soprattutto se intendiamo attivare i filtri per migliorare l'immagine, ma con questa scheda potremo fare diverse e cose e farle per parecchio tempo, a patto di scendere a qualche compromesso quando usciranno Half Life 2, Doom 3 et simila... Per ora, è una gran scheda, e chi si accontenta dei 1024x768 pixel ci si divertirà parecchio...









I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto la Radeon 9600 XT di Abit (barre rosse) con una Radeon 5700 Ultra di MSI (barre blu), ed ecco i risultati. Come possiamo notare, le due schede si comportano in maniera estremamente simile, con un certo margine di vantaggio per la 9600 nel momento in cui si attivano i filtri. Quake 3 e Far Cry si comportano come due estremità opposte. Peccato che a un prezzo di poco superiore ci siano le Radeon 9800 Pro con 128 MB di memoria, più appetibili per chi gioca e basta.

TERRATEC MAMBA

Produttore: Terratec
Prezzo al pubblico: € 50,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 7
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 9

+ design gradevole e moderno
+ preciso nei movimenti
− tasti laterali posizionati scomodamente

8

Il Mamba si pone un obiettivo davvero ambizioso: sostituire il Razer nel cuore di tutti i videogiocatori più esigenti. E, con una risoluzione di 800 cpi e una sensibilità pari a 35 cm/s, non si può negare che abbia tutte le carte in regola per rivelarsi un mouse preciso e letale (soprattutto quando si gioca in multiplayer...). L'impressione che ne abbiamo avuto, usandolo, è che il risultato sia riuscito solo in parte. Non tanto per l'uso del sensore ottico, che è indubbiamente di buona qualità e lungi da noi lamentarcene, quanto per la scelta piuttosto discutibile con cui sono stati posizionati i tasti 4 e 5, ai lati del mouse, che di fatto risultano scomodi da raggiungere. Il Razer, dal canto suo, aveva una forma molto particolare che costringeva tutti ad abituarsi, ma una volta impratichiti era davvero difficile tornare indietro. Il Mamba ha una forma più tradizionale, ma proprio per questo sembrerebbe maggiormente indicato alle applicazioni d'ufficio (da Word a Photoshop), piuttosto che a un frenetico sparatutto. In ogni caso, è un buon mouse per usi generici e sicuramente ci si può anche giocare. Ma non spacciatecelo per il successore del Razer, per cortesia...

HARDWARE

N E W S

all'introduzione dei processori AMD Geode NX, AMD ha rinominato l'attuale processore AMD Geode GX2 chiamandolo AMD Geode GX 533@1.1W. Sono inoltre disponibili altri due modelli, il processore AMD Geode GX 466@0.9W e il processore AMD Geode 500@1.0W.

ATi PRESENTA X600 E X300

Ormai dell'X800 ce ne siamo occupati in tutte le salse e in mille occasioni. Per cui parliamo un po' di questi due 'nuovi' processori pensati esclusivamente per il settore medio ed economico con bus PCI-Express. Contrariamente a quanto ci saremmo aspettati, i due chip non sembrano essere delle versioni "castrate" di R420, quanto più delle successive evoluzioni di R3x0 pensate per il PCI Express, tant'è che le prestazioni dovrebbero risultare grossomodo simili a quelle dei Radeon 9600 pro e Radeon 9200. X300, tuttavia, sarà la prima GPU a essere prodotta con processo a 0,11 micron. Come sempre, però, attendiamo il prodotto finito prima di esprimere un giudizio sugli stessi.

SCHEDE VIDEO ANCHE PER I PORTATILI

Il maggior cruccio di un portatile, finora, è sempre stata l'impossibilità di cambiare il chip video con l'evolversi del mercato, e proprio la bassa qualità di questo apparato è spesso causa di basse performance coi giochi, anche in portatili che avrebbero tutte le carte in regola per eseguirli. Con l'avvento del PCI-Express, tuttavia, sia ATi sia nVidia hanno presentato i loro "moduli" proprietari, con cui intendono rendere

SENNHEISER PC155 USB

Produttore: Sennheiser
Prezzo al pubblico: € 170,00 (IVA inclusa)

9 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
5 COMPETITIVITÀ

+ qualità del suono ideale
+ ottimo microfono che taglia i rumori
+ qualità costruttiva eccezionale
− 100 euro solo per usare l'USB? Mah!

7

Mettiamola in questo modo: in giro c'è anche il modello 150, praticamente identico a questo, se non fosse per la mancanza dell'interfaccia USB e per il prezzo considerevolmente più contenuto: solo 70 euro, che per una cuffia di buona qualità sono più che accettabili. Non si comprende dunque come mai una persona vorrebbe spendere 100 euro in più soltanto per poter collegare la cuffia direttamente alla porta USB. Magari per risparmiarsi tutti i rumori di fondo tipici delle schede audio usate sui portatili, cosa che altrimenti richiederebbe l'acquisto di una scheda audio esterna, ma onestamente non vediamo quali altri vantaggi potrebbe costituire l'uso di cuffie o speaker USB, soprattutto se consideriamo che tutti i computer ormai hanno almeno l'audio integrato. Detto questo, le cuffie prodotte da Sennheiser fanno veramente paura, per quanto sono belle. Nonostante le dimensioni generose, sono estremamente comode da portare e riproducono l'audio molto fedelmente, offrendo anche dei bassi caldi e dei suoni generalmente molto puliti. Anche la qualità del microfono è buona, e basta registrare qualcosa per accorgersene. Insomma, l'ideale per quei giocatori che amano partecipare ai LAN-party e vogliono il massimo, soprattutto quando intendono parlare con i loro compagni di squadra. Il modello con jack tradizionali, tuttavia, ci sembra molto più azzeccato per comodità e prezzo.

EMPIREMEDIA PCI DVB-T

Produttore: Empire Media
Prezzo al pubblico: € 149,00 (IVA inclusa)

9 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
8 PRESTAZIONI
8 COMPETITIVITÀ

+ facile da installare e usare
+ buona qualità di cattura video
− visione non eccezionale

8

▲ **La visione non è proprio nitidissima, ma questo decoder fa comunque il suo dovere.**

Il digitale terrestre ormai è una realtà e anche le schede TV per PC si devono necessariamente adeguare. Chi dovesse già averne una, probabilmente, preferirebbe prendersi un decoder esterno e collegarlo all'eventuale ingresso video della stessa, ma chi ancora non ce l'ha, o preferisce demandare al PC il compito di far vedere il telegiornale, può considerare l'acquisto di questo decoder interno. La sua caratteristica, non comune ai modelli che abbiamo già avuto modo di vedere, è di disporre anche di un ingresso composito e uno S-video, proprio come le schede di acquisizione TV analogiche, e di consentire quindi anche la videocattura da fonti tradizionali come videoregistratori e/o telecamere. Non solo: il sintonizzatore dispone anche di un'uscita per l'antenna, consentendoci così di usare il decoder come "ponte" per il segnale RF. In questo modo basta un normale cavo aggiuntivo per passare il segnale dell'antenna a un altro dispositivo, come una scheda TV analogica più vecchia (da mantenere nel PC, perché il decoder digitale non può ricevere i canali tradizionali), o direttamente un televisore. Il software di gestione è ottimo e consente di registrare facilmente i programmi preferiti, l'unico problema riscontrato è la qualità generale della visualizzazione, purtroppo non pulita e precisa come in altri decoder che abbiamo già visto (per esempio l'Hamlet, che si pone sulla stessa fascia di prezzo), di contro, però, la possibilità di accettare il classico segnale composito/S-video in ingresso consente l'uso accoppiato di un sintonizzatore tradizionale, e quindi la possibilità di usare un solo programma per vedere qualunque tipo di trasmissione televisiva. Comodo anche il telecomando in dotazione.

upgradabile il chip video dei notebook. A dimostrazione che non devono essere le case produttrici di chipset a farsi promotrici di simili iniziative, c'è il fatto che i due connettori sono totalmente diversi e ovviamente incompatibili fra di loro. Col risultato che chi sceglierà un portatile dotato dello slot AXIOM, dovrà per forza montare chip Radeon sul suo PC, mentre chi invece comprerà un portatile dotato di slot MXM dovrà per forza usare chip nVidia. Aspettiamo con impazienza uno standard convergente aperto, o che per lo meno una delle due decida di usare il prodotto concorrente...

AMD LANCIA I NUOVI PROCESSORI SU SOCKET 939

I nuovi processori AMD Athlon 64 3800+ e FX-53 funzioneranno indistintamente sulle stesse schede madri, purché esse siano dotate dell'apposito socket 939 e di un chipset compatibile. La convergenza tra le due linee di CPU Athlon 64 è stata attesa lungamente, da quando, quasi un anno fa, vennero alla luce i primi processori a 64 bit (con le anacronistiche necessità di due socket differenti). L'adozione dell'unico socket 939, previsto a lungo termine già da allora, è finalmente una realtà. VIA, SiS e nVidia hanno presentato dei chipset compatibili con le nuove piattaforme, e si è rivelata particolarmente interessante la soluzione KT800PRO, scelta anche da AMD per le sue presentazioni. ASUS, nel frattempo, si è guadagnata l'attenzione per essere stata la prima azienda a proporre una scheda madre basata su tale chipset e perfettamente compatibile coi nuovi Athlon 64, vale a dire il modello A8V Deluxe.

NEWS

Modding Zone

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

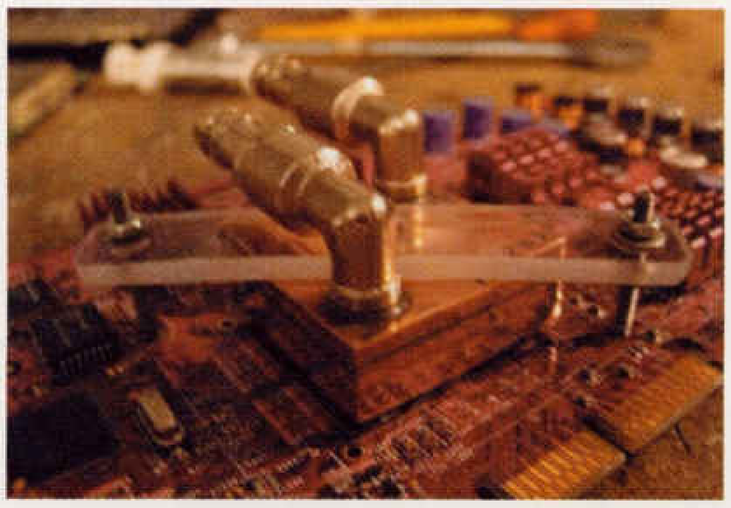
Signori, l'annuncio è di quelli sontuosi e importanti: a distanza di ben tre mesi dalla sua ultima apparizione, torna la Modding Zone, la rubrica più stucchevole e fuggente di The Games Machine. Questa volta parliamo di alcuni oggetti sicuramente interessanti, che a volte riescono perfino a essere utili...

PC-TUNER KIT YBRIS STEALTH FULL

Produttore: PC Tuner
Prezzo al pubblico: € ND

FUNZIONALITÀ 8
INSTALLAZIONE 7
COOL FACTOR 8
8

Circa un mesetto fa ci è arrivato un sistema completo realizzato da PC Tuner, un'azienda con un'esperienza lunghissima nella realizzazione di sistemi informatici, composto da un processore Pentium 4 e tenuto a basse temperature da un magnifico kit di raffreddamento a liquido, composto a sua volta da diverse componenti (che vedremo ora nel dettaglio). Questo kit, che poi è l'oggetto stesso di questa recensione, è davvero silenziosissimo e consente di mantenere sempre sotto controllo il "riscaldamento" del PC, preservandone quindi intatta la stabilità durante il funzionamento, anche quello più intenso (giochi 3D dell'ultima generazione, conversioni di formati video, lunghe sessioni di rendering, ecc). Il cuore del sistema è una vaschetta AquarYs II Nova, che grazie all'adozione



di una pompa da 800 l/h, è in grado di pompare il liquido nel resto del circuito. Lo sdoppiatore di flussi integrato e il doppio raccordo di ritorno, permettono eventualmente di creare configurazioni personalizzate pratiche ed efficienti, con minimo sforzo. I waterblock utilizzati sono gli Ybris Stealth, caratterizzati da una reale struttura alettata, che partecipa attivamente al lavoro di scambio termico con l'acqua. Lo Stealth è in realtà un tipo di waterblock uscito recentemente di produzione, ma solo perché sostituito da un modello ancora più efficiente. L'acqua, dopo aver transitato sulle parti da raffreddare, viene accolta nel radiatore Black Ice Micro, noto soprattutto per le sue dimensioni ridotte, che ne consentono una facile installazione su qualsiasi case capace di accogliere una ventola da 80 mm. Il tutto, accompagnato dalle staffe, le viti e le fascette necessarie, è montato elegantemente all'interno di un case TechSolo come quello che recensiamo più in basso. Insomma, un signor kit di raffreddamento che, ne siamo certi, farebbe la gioia di qualsiasi modder che si rispetti.

TECHSOLO TC-50

Produttore: Techsolo
Prezzo al pubblico: € 50,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 8
INSTALLAZIONE 8
COOL FACTOR 7
8

Techsolo prosegue la sua tradizione di ottimi case con questo nuovo modello TC-50, derivato dal quel "TC-10 BR/SR" che già incensammo parecchi mesi fa su queste stesse pagine. Il nuovo case di Techsolo mantiene inalterata la comodità di apertura, installazione e rimozione delle parti che già caratterizzava la sua precedente creatura, aggiungendo alla dotazione di ventole (un paio, da 80 mm) anche un neon per l'illuminazione interna e un cavo ATA a sezione circolare, ottimo per far circolare meglio l'aria all'interno del sistema (anche se, a dire il vero, le persone più professionali avranno già provveduto a sostituire i vecchi dischi ATA-133 con i moderni

SerialATA-150). Il colore giallo purtroppo non dà luogo a brillanti effetti di luce, ma la sua sporca figura la fa comunque, non facendoci affatto rimpiangere altre soluzioni. Tornando al case, va detto che gli spazi al suo interno sono calcolati molto bene, consentono l'introduzione di un sacco di roba (perfino un intero kit di raffreddamento a liquido, come possiamo leggere qui sopra) e, per finire, ogni saldatura è rifinita con attenzione, limitando quindi al massimo i problemi di montaggio. Non ci sono parti taglienti e il peso del cabinet, da solo, ammonta a circa otto chili. Di sicuro, insomma, non è un "tollino".

HARDWARE

TRUST 600 UPS ENERGY PROTECTOR

Produttore: Trust
Prezzo al pubblico: € 85,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 6
INSTALLAZIONE 7
COOL FACTOR 6
6

Un tempo soltanto i veri maniaci potevano pensare di mettere il proprio computer sotto la tutela di un UPS, ovvero di un apparecchio che ne garantisse la corretta alimentazione anche in caso di black out ma, con l'arrivo dell'estate, dei temporali, delle possibili interruzioni dovute all'overload delle linee elettriche nazionali, proteggere il proprio computer da sbalzi di tensione e carichi eccessivi non è più una cattiva idea, soprattutto se abbiamo investito 500 euro in una scheda video e non intendiamo in nessun modo vederla saltare per un fulmine. Questo aggeggio della Trust fa proprio al caso nostro, garantendo la giusta dose di corrente al computer anche in caso di black out, evenienza che fa scattare un circuito alternativo e, per avvisarci, comincia a emettere suoni. In questo modo, possiamo salvare il lavoro e spegnere il computer in sicurezza, aspettando che torni la corrente. In caso di necessità, poi, l'UPS è in grado di alimentare il sistema per un massimo di 45 minuti, anche se tutto dipende ovviamente dal consumo delle periferiche montate sul sistema. Questo apparecchio è dotato anche di un filtro per la protezione di telefono, fax o modem con connettore RJ-11, in modo da salvare anche il modem o il fax dalle scariche in arrivo sulle linee telefoniche. Peccato per il cool factor, visto che non possiamo metterlo in bella vista, ma possiamo sempre tirarcela dicendo che il nostro sistema "ha un bel gruppo di continuità". L'unico limite dell'apparecchio è che 600 watt sono pochini per i sistemi super-moddati e possenti di oggi. Per quelli, è il caso di rivolgersi a modelli più potenti e costosi.

Daniele "Wergio" Vergini talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

talentscout@xenia.it

Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Eccoci finalmente in piena estate, da sempre il periodo più adatto per dedicarsi alle proprie creazioni, lontano da impegni di lavoro o dal periodo scolastico! Scommetto che molti di voi sono già all'opera! Come avete detto? Volete andare anche in spiaggia? Va bene, ve lo posso concedere, ma solo se vi portate una copia di TGM sotto l'ombrellone!!! Scherzi a parte, spero come sempre di trovare a settembre la mia casella traboccante dei vostri lavori: che l'ispirazione sia con voi!

TALENT SCOUT — Sunday Driver

Sunday Driver, di Ermes Bertone (http://members.xoom.virgilio.it/ermesjr), è un gioco di guida puramente arcade realizzato con il DarkBASIC Pro. Lanciato il gioco viene visualizzata una schermata (con un sottofondo sonoro di qualità non eccezionale) da cui è possibile visionare le istruzioni, scegliere la qualità dei dettagli grafici e il tipo di difficoltà; dopodiché si passa alla scelta dell'auto e dello scenario. Scopo del gioco, come prevedibile, è quello di vincere ogni gara in modo da portare allo sblocco di altri mezzi di trasporto selezionabili (all'incirca una ventina) e scenari. Le macchine a disposizione sono molto variegate e comprendono tra l'altro un camion dei vigili del fuoco, un furgoncino dei gelati, un bulldozer. Come se non bastasse dopo ogni vittoria è possibile gareggiare in altri tracciati di diverse ambientazioni (fattoria, gran canyon, circolo polare). All'interno dei circuiti vengono disposti alcuni bonus tra i quali le cariche esplosive (che faranno "saltare in aria" gli avversari bloccando momentaneamente la loro corsa), le molle per spettacolari sorpassi, l'invisibilità temporanea (in questo caso spariscono le collisioni con gli avversari) e il turbo. Inoltre durante le gare si deve fare attenzione anche agli ostacoli (tra cui il fango) che rallentano l'andatura. Da tenere in considerazione il fatto che quando si gareggia si deve fare attenzione a non effettuare particolari "tagli", pena l'obbligo di ripetere il giro corrente. Il concorrente può essere guidato mediante la tastiera o il joypad: i comandi sono molto intuitivi e vanno dai soliti per lo sterzo/accelerazione, lo specchietto e l'utilizzo dei bonus. Se ci si posiziona al primo posto della classifica si assisterà a una spassosa premiazione con un podio, mentre viene riprodotta la mitica canzone della famosa serie televisiva A-Team! Come si intuisce dalle foto, graficamente Sunday Driver si presenta con uno stile grafico tridimensionale e pulito, anche se non eccezionale, adatto soprattutto in ambito console: addirittura in alcuni momenti può far tornare in mente il mitico Super Mario Kart per Super Famicom. Non mancano neanche "chicche" come le nuvolette di fumo che si formano durante le sterzate o le giostre ruotanti con delle finte mucche ruotanti. Gli scenari, pur non essendo realizzati in modo dettagliato, sono attinenti al tipo di situazione. Per quanto riguarda il discorso giocabilità, mi ha lasciato un pochino perplesso la scarsa sensazione di velocità, in parte causata (almeno nei primi tracciati) da curve troppo strette. Inoltre trovo poco adatto il reparto musicale, scarsamente attinente alle gare automobilistiche. Un'altra pecca non trascurabile è la mancanza del multiplay che ne avrebbe sicuramente incrementato il coinvolgimento. Comunque a parte questi piccoli difetti mi congratulo con l'autore poiché è riuscito a realizzare un gioco tecnicamente decente e fluido (in particolare non ho notato difetti nelle collisioni o errori grafici).

Gianluca Masina (gmasina@gameprog.it)

87

TALENT SCOUT — G

G, realizzato da Giacomo Manna (giacomo.manna@tiscali.it) può essere considerato un eloquente emblema della capacità di realizzare, con mezzi limitati (nella fattispecie il tool GameMaker), un prodotto intelligente e originale. Lo scopo del gioco è "riuscire a fare più punti possibili, creando delle orbite per un meteorite", prima che quest'ultimo si schianti su un corpo celeste. Come? Il titolo del videogame stesso ci viene in aiuto: ricorrendo alla forza d'attrazione gravitazionale universale, ovviamente! Possiamo infatti posizionare pianeti, "graviball" e persino buchi neri in modo tale da "costruire" la traiettoria del meteorite. Il gameplay, sicuramente interessante e non convenzionale, soffre di un solo, pesante, difetto: la non immediatezza delle azioni di gioco, che inficia anche la loro chiarezza: è difficile prevedere con precisione accettabile la traiettoria del meteorite, dunque si procede a tentoni. Il problema però scompare dopo qualche sessione di gioco quando il giocatore ha acquisito un po' di esperienza. L'interfaccia è minimalista, ma adatta al genere. Avrei però gradito un'area di gioco più ampia. Per quanto concerne il reparto grafico e sonoro, non c'è nulla di particolarmente interessante da segnalare: entrambi fanno il loro dovere, risultando pulito l'uno e assente l'altro (infatti "nello spazio nessuno può sentirti urlare"). In conclusione direi che G è un gioco sicuramente interessante, in grado di appassionare.

Emanuele Colucci (emack@gameprog.it)

75

VUOI IL MASSIMO DAL TUO PC?

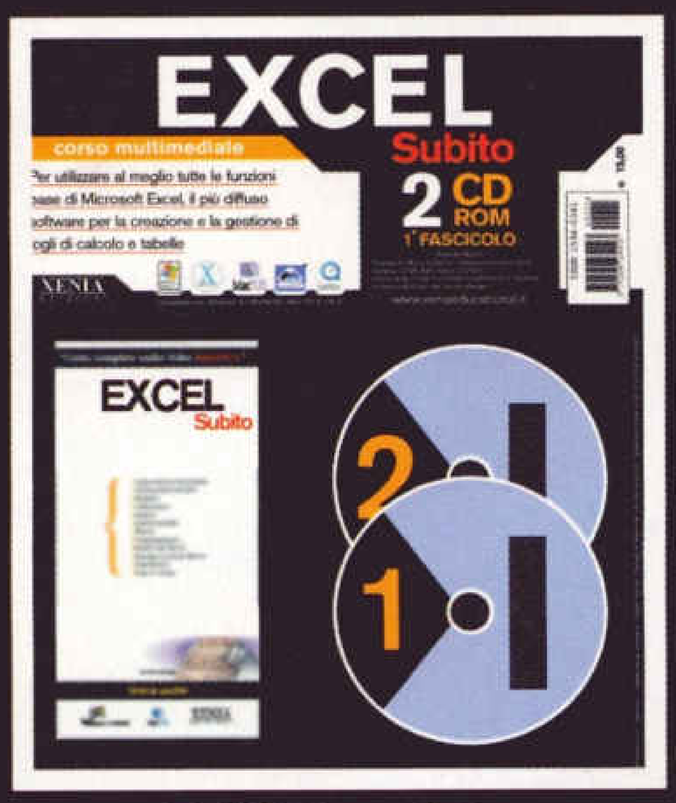
Oggi puoi riuscirci con i corsi didattici interattivi di

Xenia Educational

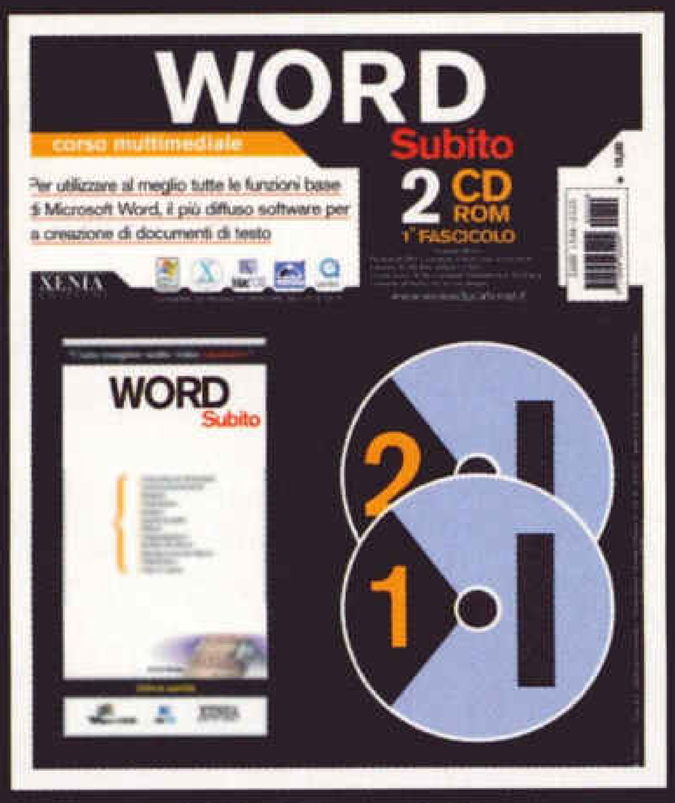
Per informazioni ed acquisti visita il sito

www.xeniaeducational.it

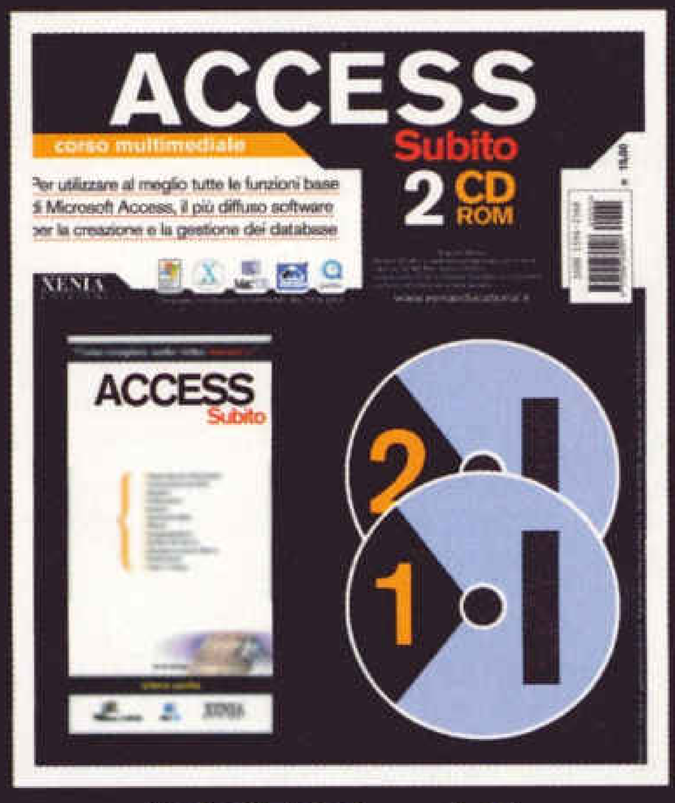
Serie Subito



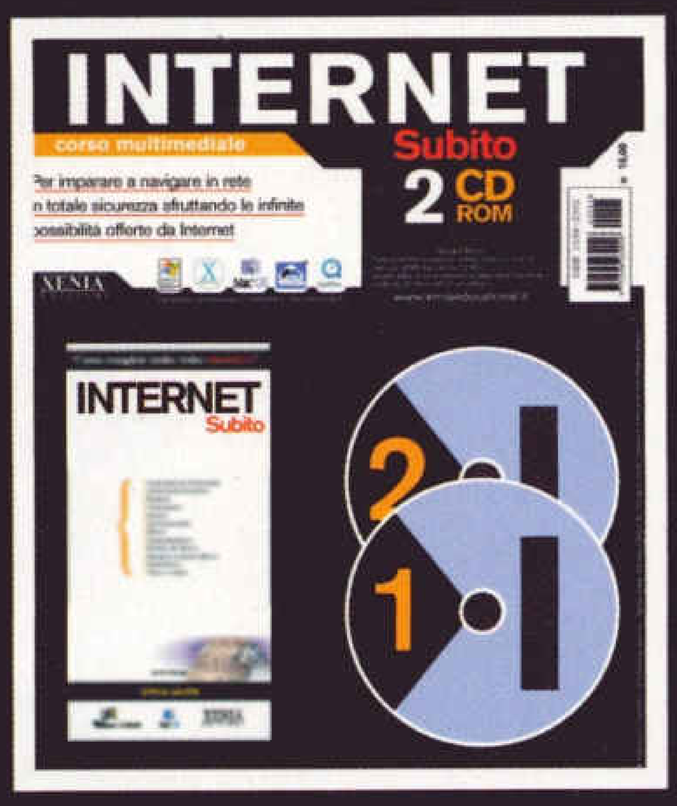
EXCEL subito
4 cd rom/2 uscite



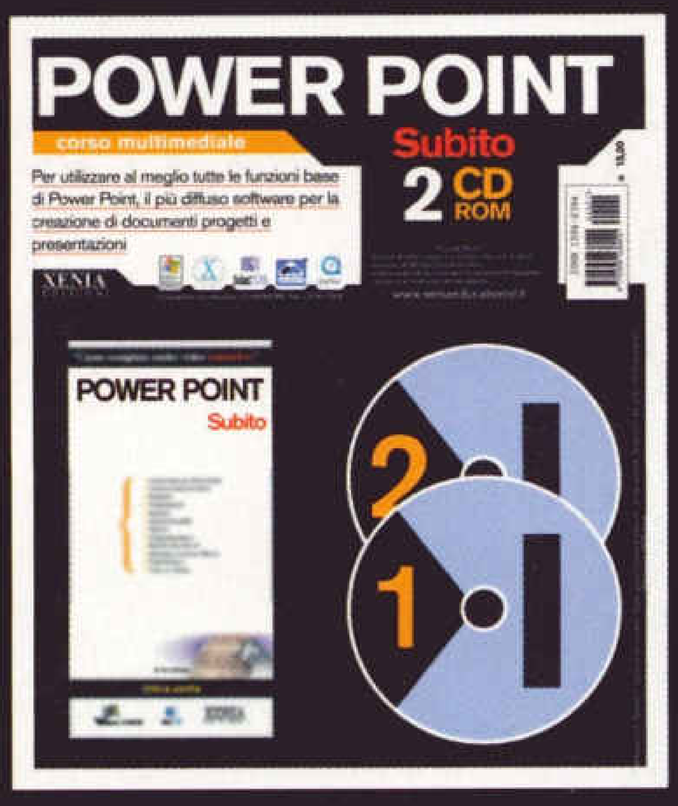
WORD subito
4 cd rom/2 uscite



ACCESS subito
2 cd rom

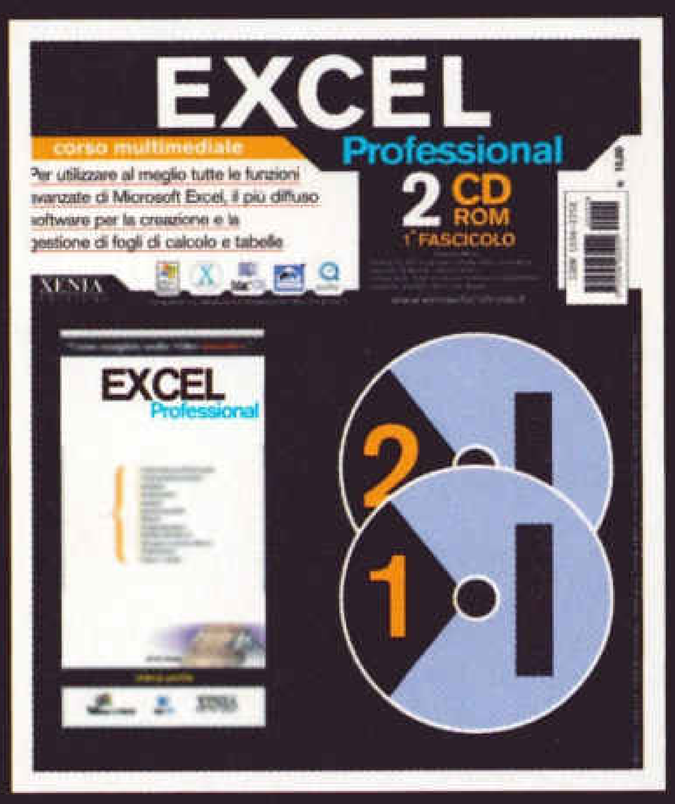


INTERNET subito
2 cd rom

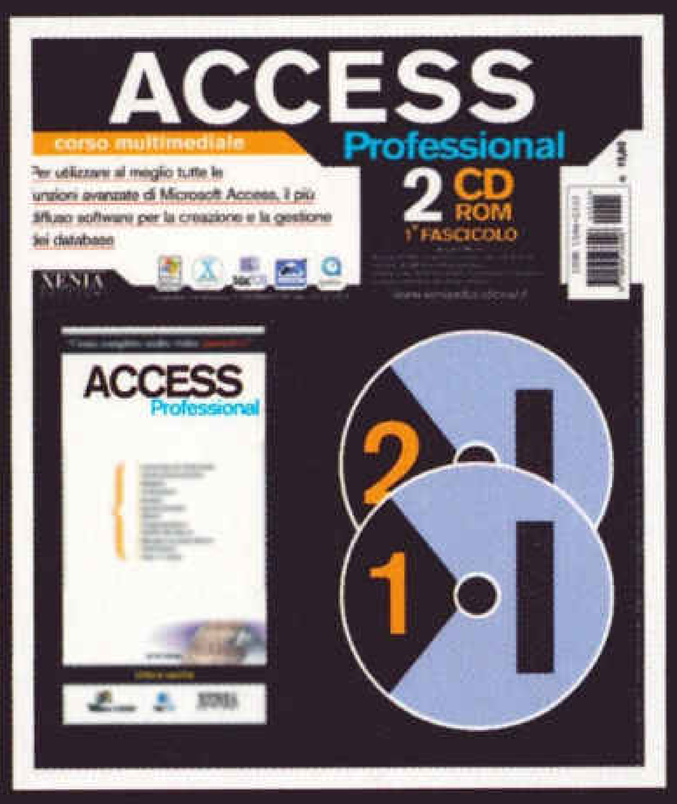


POWER POINT subito
2 cd rom

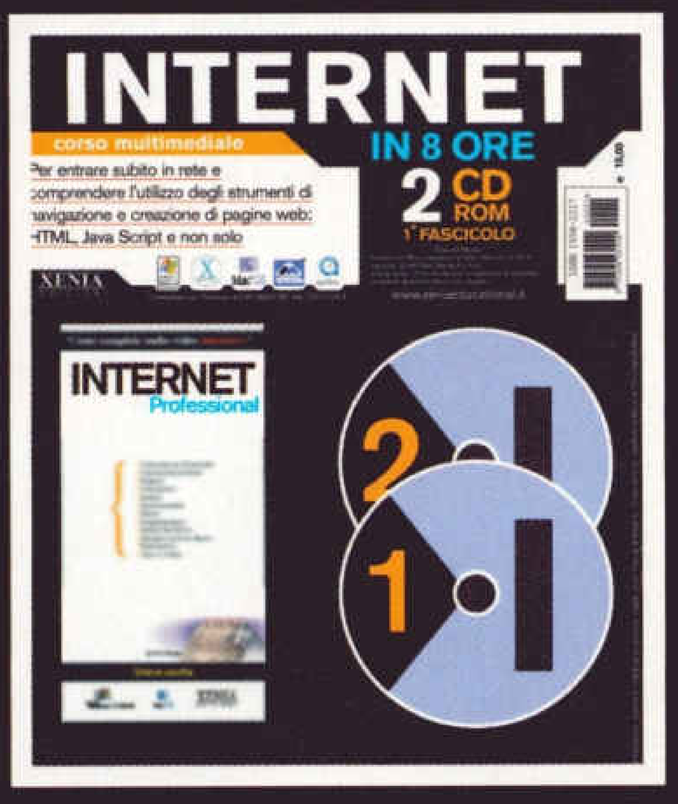
Serie Professional



EXCEL professional
4 cd rom/2 uscite



ACCESS professional
4 cd rom/2 uscite



INTERNET in 8 ORE
4 cd rom/2 uscite

XENIA
EDIZIONI

Matteo"NLz!Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

FragZone

TGM ONLINE www.tgmonline.it

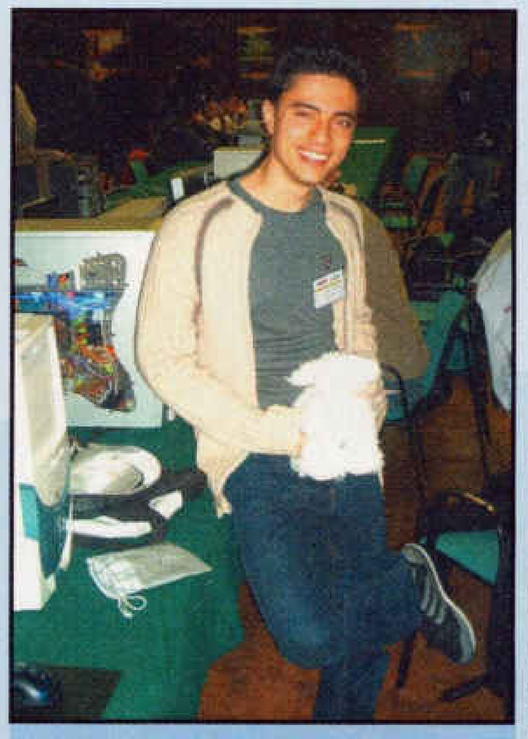
Un server di Far Cry? Lo trovi nella FragZone di TGM Online!

Domenica 23 maggio, ore 23.58.
L'occhio tremulo osserva lo slider di stato del download dell'ultimo mod da inserire nella FragZone DVD del mese in corso. Inizia a spostarsi freneticamente tra esso e le lancette dell'orologio di Windows che indicano l'approssimarsi della mezzanotte, e con essa, l'entrata in vigore della legge Urbani. Ok, un mod non è un Mp3 o un film, ma il rischio di restare invischiati in un embargo di proporzioni bibliche per qualsiasi cosa circoli su Internet è comunque concreto (per non parlare del tuo livello di paranoia... ndTMB). Per questo, il vostro responsabile FragZone ha già messo in cascina per voi 34 GB di materiale. Basteranno?

TFT CUP - VAMPIRE TGM CHRONICLES

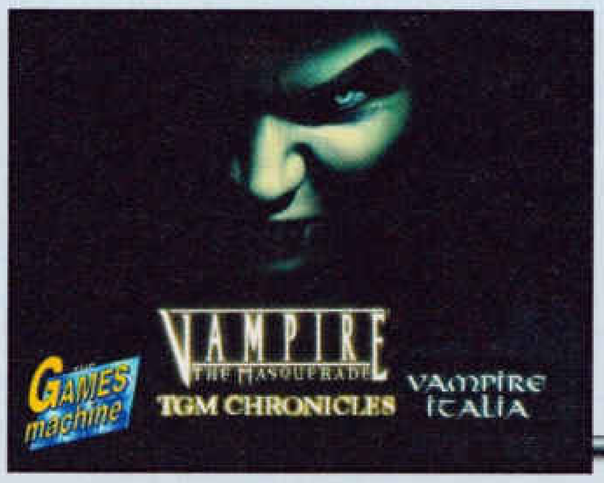
In collaborazione con

TEAM MATRIX e-SPORTS COMMUNITY



Ecco il nostro Andrea "Cafone" Stirparo, ancora una volta sul gradino più alto del podio!

Il Team Matrix Event Division è lieto di annunciare che l'evento online dell'anno per quanto riguarda Warcraft III The Frozen Throne è giunto a termine. I NetGamer si sono dati battaglia fino all'ultimo peone sui campi di NorthRend e la conclusione di un importante torneo online come il nostro, ha visto nella fase finale la definitiva consacrazione nel panorama italiano della struttura eventi legata a The Games Machine. Centocinquanta giocatori si sono presentati ai nastri di partenza, pochi sono riusciti a vedere il crepuscolo e soltanto uno è emerso vittorioso. Andrea "Cafone" Stirparo, dopo aver sfidato in semifinale The Showman, ha dovuto giocarsi la finalissima con I.m-Shy, a sua volta riuscito a spuntarla con un tiratissimo 3 -1 contro Roby 10, vero outsider di questa competizione.
Da notare che tutte le telecronache e le demo registrate degli incontri sono pubbliche e scaricabili presso il sito della community Team Matrix a questo link! (http://ls-224.rem-graphics.net/~iakeztpu/forum/home.php?pg=edtft)
La finale si è conclusa con la vittoria di Cafone dunque, ritenuto da molti il miglior player italiano di sempre negli strategici in tempo reale targati Blizzard, conquistando il primo posto della competizione con un secco 4-0 contro I.m-Shy. Complimenti a lui, che si porterà a casa uno splendido impianto Logitech Z-5300, a noi non resta che salutare tutti i partecipanti e ringraziare con affetto Stefano "NEO" Carpigiani del Team Matrix per la splendida organizzazione dell'evento!



Ottimo svolgimento e presupposti anche per le TGM Chronicles condotte in modo magistrale da un efficientissimo staff di ragazzi legati a VampireItalia (Http://www.vampireitalia.com). A parte le defezioni di alcuni iscritti, e i frequenti problemi legati alle cadute del server Won su cui poggiano le istanze di Vampire, le serate in compagnia di mostri, vampiri e demoni di ogni sorta si sono susseguite a ritmo incalzante per tutto aprile e buona parte del mese di maggio, con grande divertimento da parte di tutti gli intervenuti. È interessante notare che tra assenze e recuperi sono stati introdotti a questa esperienza anche giocatori che non avevano avuto modo di iscriversi, e che sono andati a formare dei party decisamente inediti sia come composizione che come divertimento dei giocatori stessi. Ancora complimenti allo staff che è riuscito a gestire il tutto nonostante l'anzianità del prodotto e lo scarso (anzi diciamo nullo) supporto server: un saluto affettuoso a Ronin, in fremente attesa per il secondo capitolo di questa avventura.
E chissà, magari l'anno prossimo...

Potete trovare sul sito ufficiale del Matrix Clan tutte le telecronache in formato MP3 e le demo dei match della fase finale!

I NARRATORI DELL'INCUBO

Ecco a voi la lista dei narratori che con grande disponibilità si sono prestati ad animare le vostre serate da non-morti nell'universo di gioco di Vampire.

Big Event 1 - Sir Ogran
Big Event 2 – Tanzeesh
Big Event 3 – Lithium
Big Event 4 – Quindor
Big Event 5 - Il Venerabile Mur
Big Event 6 - Avatar Navar
Big Event 7 - S_Arkady_N
Big Event 8 – Kelendar
Big Event 9 – VampireSN
Big Event 10 – darklyod

Grazie ragazzi!

Ormai Vampire è arrivato alla fine della carriera: che cosa dobbiamo aspettarci dal suo seguito Bloodlines?

STEALTH GAME - SPLINTER CELL

L'uscita di Splinter Cell: Pandora Tomorrow ha portato una notevole ventata di novità nel settore degli stealth game. A fronte di un single player e di una trama ampiamente collaudati, molti si sono già fatti accalappiare dal multiplayer passando le nottate appesi, chinati, accucciati e distesi nella più totale oscurità con un'unica idea fissa: passare inosservati.

GUARDIE E LADRI

Le meccaniche dietro all'idea di base proposta dal multiplayer di Splinter Cell sono talmente semplici da rappresentare una sorta di rielaborazione in chiave moderna del caro vecchio "nascondino", arricchita da parecchi gadget extra e una rappresentazione grafica da urlo. È possibile giocare in due contro due oppure in tre contro uno interpretando la parte della spia o quella del mercenario. Per ogni mappa le spie della fazione Shadownet (o la spia nel caso della modalità 3 VS 1) hanno obbiettivi diversi legati all'attivazione di dispositivi, sabotare macchinari

Il tutorial è un aspetto da non trascurare durante l'apprendistato: spiega molte cose interessanti sulle procedure da seguire una volta in prossimità dell'obbiettivo, elusione delle telecamere compresa.

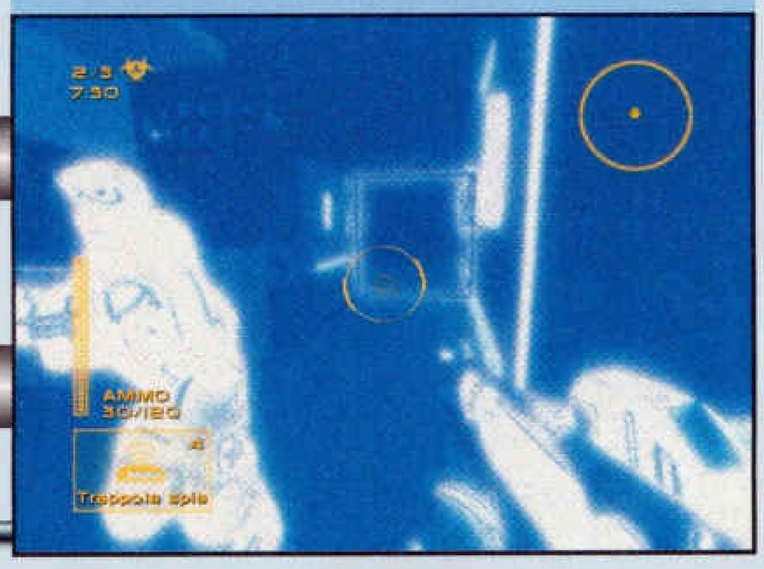
o reperire informazioni, mentre i mercenari della Argus devono semplicemente intercettarle eliminandole. Oltre agli obbiettivi, le due fazioni differiscono per la visuale adottata (in terza persona le spie, in prima le sentinelle) e l'equipaggiamento. Gli infiltrati possono usare il visore notturno, un'arma caricata con proiettili stordenti, e piccole telecamere adesive lanciabili a distanza. L'unico modo che hanno per uccidere consiste nell'avvicinarsi alle loro vittime per strangolarle da dietro. I mercenari invece dispongono di un bel fucile silenziato, che però ha il difetto di non essere molto potente né preciso soprattutto sulla lunga distanza. A questi, aggiungiamo una torcia dal fascio luminoso volutamente ristretto, mine di prossimità e due dispositivi in grado di rilevare il movimento o l'utilizzo di congegni elettronici. Combinate questi pochi elementi con le situazioni poste dagli scenari, aggiungete un pizzico d'atmosfera e otterrete una droga da cui è difficile disintossicarsi.

Il sensore di movimento in dotazione ai mercenari è molto utile: peccato abbia una portata limitata e sia utilizzabile quasi solo da fermi...

QUESTIONE DI CHETICHELLA

Le partite giocate come membro della Shadownet lasciano veramente impressionati dalla notevole profondità del gameplay, nonché dalle ottime doti di abilità e opportunismo richieste al giocatore. Per riuscire nell'intento di accedere alle aree più protette in cui si trovano gli obbiettivi, occorre sviluppare una perfetta conoscenza degli scenari in cui ci si muove. Nelle prime partite si rimediano terribili batoste anche da parte di guardie poco esperte a causa della scarsa conoscenza dell'ambiente e degli innumerevoli percorsi praticabili per sfuggire ai dispositivi di sorveglianza. Per questo motivo, prima di cimentarsi online è decisamente consigliato esplorare a fondo in solitario gli scenari giocabili per familiarizzare con le ambientazioni, capire quali sono le migliori vie d'accesso, e soprattutto le vie di fuga più rapide e meno rischiose. La pratica nel movimento si dimostra fondamentale contro i mercenari più forti in quelle situazioni in cui l'uso del visore notturno o del rilevatore termico da parte vostra risulta quasi indispensabile: l'abitudine delle guardie a utilizzare il rilevatore di strumenti elettronici costringe però le spie a muoversi lentamente e al buio più completo in molte situazioni. Per riuscirci, la perfetta conoscenza dei livelli diviene un fattore di vitale importanza.
A questo, sono da aggiungere numerose malizie legate ai vantaggi ma anche alle limitazioni dell'equipaggiamento di cui si dispone. Il primo riguarda l'uso della forza letale limitato allo strangolamento da dietro. L'unico vero alleato è lo Spy Bullet, una sorta di proiettile ECM in grado di fungere da rilevatore di posizione se sparato addosso a una sentinella per permettervi di localizzarla all'interno del complesso. In ogni caso, la reazione migliore a

... a differenza del rilevatore di campi elettromagnetici, autentica reminescenza di Tron 2.0!



PROGENITORI DI LUSSO

Anche se SPPT ha vinto la palma di primo stealth game giocabile online, non rappresenta sicuramente un'idea originale nel mondo di videogiochi, bensì un'interessante evoluzione del concetto di furtività tanto caro al nostro Silvestro. Il primo esempio a venirci in mente è ovviamente Thief, con le sue atmosfere oscure e la continua, costante tensione richiesta al giocatore nell'offrire di sé la minore visibilità possibile. Anche se privo della componente legata all'illuminazione, è degno di nota Metal Gear Solid, anch'esso rigorosamente singleplayer, in cui la furtività era legata al nascondere il protagonista alla vista dei suoi nemici frapponendo semplici muri oppure oggetti sufficientemente grandi. Ad arricchire un gioco già di per sé validissimo, abbiamo il bonus rappresentato dalle VR Missions: una sorta di sottogioco virtuale in cui il giocatore poteva addestrarsi a passare inosservato guidando Solid Snake attraverso una serie di scenari fittizi generati al computer con tanto di sentinelle addestrate a seguire percorsi prestabiliti. Visti i contenuti del multiplayer di Pandora Tomorrow, sussistono pochi dubbi su quali siano stati i titoli a ispirarne la creazione...

un attacco diretto consiste nello scomparire nell'ombra e ritentare l'infiltrazione da una direzione diversa, considerata anche la maggiore velocità di spostamento ed elusione dei membri della Shadownet.

TURNO DI GUARDIA

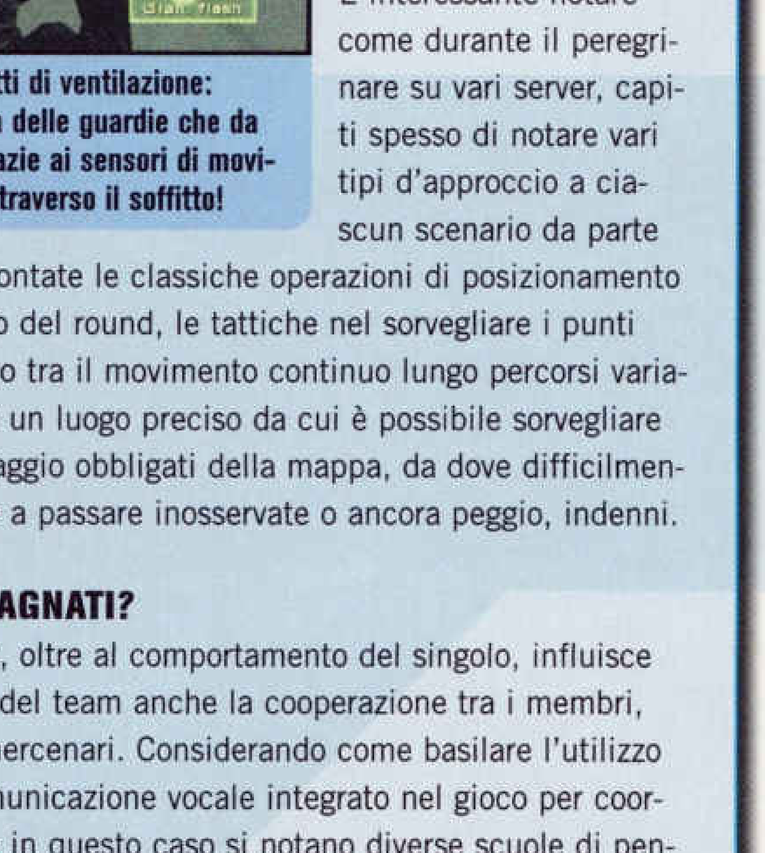
Completamente diversi i presupposti operativi di chi pone i suoi servigi a disposizione della Argus Corp, secondo una visuale volutamente limitata alla prima persona: allo stesso modo delle spie, anche i mercenari devono imparare a conoscere la conformazione degli scenari, non solo per familiarizzare con l'esatta ubicazione degli obbiettivi, ma anche per sviluppare una buona capacità di previsione sulla possibile posizione degli avversari o i loro percorsi di massima. Questa si ottiene piazzando oculatamente trappole antispia e mine esplosive in corrispondenza degli obbiettivi e dei probabili punti di passaggio. Unite a questo la necessità di muoversi con cautela durante i percorsi di pattugliamento, e otterrete una fantastica miscela di tensione nelle fasi di ricerca e frenesia in occasione degli sporadici contatti tra le due fazioni.

Due spie in azione nei condotti di ventilazione: eccezionale l'azione difensiva delle guardie che da sotto ci hanno individuato grazie ai sensori di movimento iniziando a spararci attraverso il soffitto!

È interessante notare come durante il peregrinare su vari server, capiti spesso di notare vari tipi d'approccio a ciascun scenario da parte delle guardie. Date per scontate le classiche operazioni di posizionamento di mine et similia all'inizio del round, le tattiche nel sorvegliare i punti chiave della mappa variano tra il movimento continuo lungo percorsi variabili o il posizionamento in un luogo preciso da cui è possibile sorvegliare visivamente punti di passaggio obbligati della mappa, da dove difficilmente le spie possono riuscire a passare inosservate o ancora peggio, indenni.

SOLI O MALE ACCOMPAGNATI?

Giocando in modalità 2V2, oltre al comportamento del singolo, influisce moltissimo sull'efficienza del team anche la cooperazione tra i membri, sia per le spie che per i mercenari. Considerando come basilare l'utilizzo dell'ottimo sistema di comunicazione vocale integrato nel gioco per coordinare i movimenti, anche in questo caso si notano diverse scuole di pensiero, legate all'infiltrazione e al pattugliamento. La stragrande maggioranza dei casi vede le spie separarsi per avere le migliori possibilità d'intrusione, sia attirando lontano dagli obbiettivi gli avversari attivando un allarme in un punto distante della mappa, che obbligandoli a dividersi per respingere attacchi simultanei. Decisamente più flessibile può essere il comportamento delle guardie: il pattugliamento separato garantisce chiaramente una maggiore copertura della zona, ma espone a rischi notevoli il giocatore, costretto ad addentrarsi in luoghi spesso bui da cui è facile venire attaccati alle spalle, persino da due spie contemporaneamente. Per questo motivo, non è raro vedere due mercenari muoversi in copertura reciproca, sacrificando la sorveglianza della zona in favore di una maggiore sicurezza personale. Poiché i respawn sono limitati, è buona regola adottare questa tattica poco prima di un possibile game over.



Se una porta non si apre è possibile tentare un'operazione di scasso cibernetico. Ma occorre tempo...

Sfruttando l'elettroshock a distanza e il rilevatore di fonti di calore sto per mandare nel mondo dei sogni questo mercenario. Un bella presa di strangolamento alle spalle e il tapino non si sveglierà più.

È dura per le sentinelle quando le mappe presentano giochi di luce come questi.

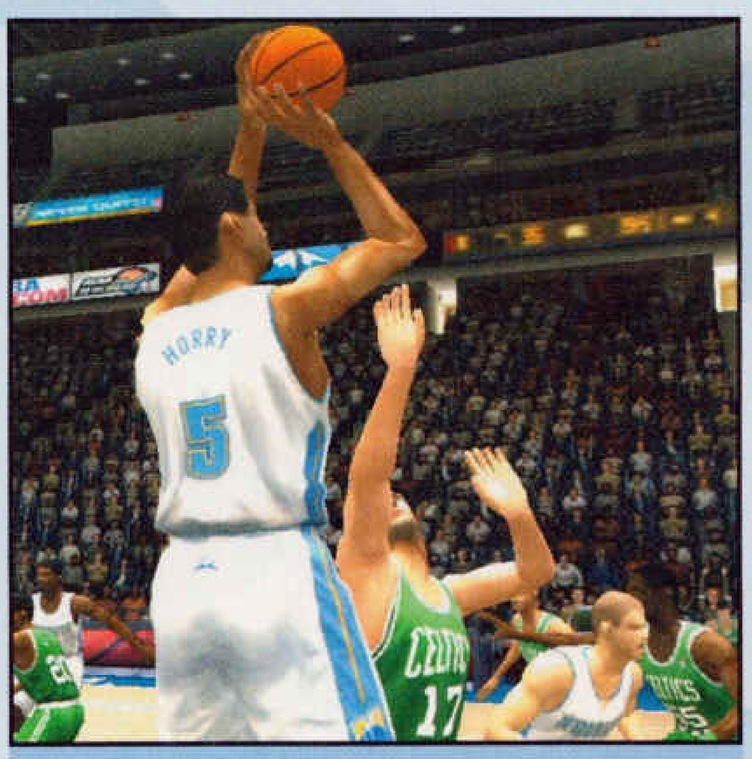
Insomma, il multiplayer di Pandora Tomorrow è quanto di più semplice e al tempo stesso sofisticato si sia potuto vedere fino a oggi sui nostri monitor: oltre a questo, è senza dubbio il capostipite per un nuovo genere di multiplayer, a cui molti, nonostante le difficoltà, si stanno avvicinando.

Siamo morti e abbiamo esaurito le possibilità di rientrare in partita. Non rimane altro che tifare per il compagno rimasto in gara appeso a una trave.

Schiacciate, rimbalzi, stoppate e assist! Siete nati per siglare il canestro della vittoria a fil di sirena? Se la risposta è si, sappiate che la NBAIL potrebbe trasformarsi nel vostro campionato virtuale!

La NBAIL, acronimo per NBA Italian Legaue. (http://www.nbail.com) nasce nel novembre del 2002 con il coraggioso obiettivo di proporsi nel nostro paese quale punto di riferimento per la simulazione cestistica su PC.

Larry Bird e "Magic" Johnson v'incantavano con il loro talento, e non avete mai dimenticato le gesta poetiche sul parquet di Michael Jordan? La NBAIL diverrà presto la vostra seconda casa grazie a un'esatta trasposizione sui nostri monitor del campionato professionistico americano (la NBA), in tutte le sue molteplici sfaccettature. Qualche dato per entrare nel clima giusto: ventinove squadre NBA in corsa per la vittoria finale, una sola estenuante stagione da disputare ogni anno comprendente settanta partite di regular season a squadra (più playoff), tutte giocate in modalità "direct-ip" (in connessione diretta, senza passare attraverso un server NdElvin) a NBA Live 2004 di EA Sports. Troppo poco per voi appassionati? Suonerebbe meglio se vi dicessimo che potrete disporre di un controllo pressoché totale sulla vostra squadra, costringendovi a un attento lavoro manageriale? Ebbene si, ogni "proprietario" di una franchigia NBAIL, è considerato contemporaneamente direttore sportivo e allenatore della stessa. Ciò significa che vi ritroverete dapprima inchiodati dietro una scrivania a cercare di far quadrare i conti, e poi seduti in panchina alla ricerca della formazione ideale per raggiungere i playoff. Avrete la possibilità di effettuare scambi di mercato con gli altri giocatori, partecipare alla selezione delle giovani promesse, acquistare free agent, tagliare i giocatori indesiderati, il tutto ovviamente tenendo debitamente conto del vostro tetto di spesa. Guai a sottovalutare poi gli eventi fortuiti: cosa potrebbe accadere se il vostro miglior giocatore s'infortunasse per tutta la stagione? Queste sono solo alcune delle possibilità a disposizione, rese accessibili da un regolamento molto dettagliato, che ricalca per molti versi quello reale. Tutto ciò rende la NBAIL, una vera e propria simulazione stagionale e non un luogo dove organizzare saltuarie sfide online per stilare una semplice classifica.



Cosa c'è di meglio di un tiro in sospensione realizzato con stile?

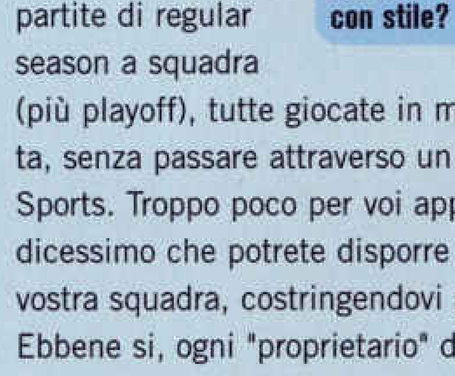
WEEKLY REPORT N°7

Western Conference

Fermi tutti , arriva lo Zar.

Zydrunas Ilgauskas ha gia conquistato il cuore dei tifosi Clippers. Primi 2 stop per i Kings. Bene Utah.

La settimana targata NBAIL basketball ad Ovest è nel segno dei Los Angeles Clippers. Dopo la sconfitta 2 settimane fa in quel di Miami, i Clippers hanno totalizzato 6 vittorie in fila , prendendosi la briga di mettere KO i primi della classe, vale a dire quello straordinario gruppo di ballers chiamati Sacramento Kings. La partita è stata molto avvincente, e compresa nel biglietto, c'è stata la proclamazione a sorpresa del nuovo zar incontrastato di L.A , vale a dire il lituano Zydrunas Ilgauskas. Clamorosa la doppia doppia per lui nella partita in esame. No no , che avete capito? Doppia doppia non quella classica e "banale" per punti e rimbalzi. Il lituano ha voluto proprio strafare ed ha totalizzato 6 punti , 13 rimbalzi e 12 stoppate!!! Pauroso , è questo l'unico termine che mi salta in mente. I 16 punti di Hamilton e la personalità di Parker nel finale hanno fatto il resto ,con i kings costretti alla prima sconfitta



I media tengono sempre d'occhio con grande interesse l'evoluzione del torneo! Nel particolare, ecco uno scorcio del Weekly Report!

NBA LIVE 2004 (per l'anno prossimo ovviamente si utilizzerà NBA Live 2005) consente, tramite un'accurata revisione degli slider e dei roster, un'accuratezza generale della simulazione abbastanza elevata. Dimenticatevi dunque di sfruttare bug e imperfezioni del gioco per volare impavidamente a canestro con la vostra schiacciata bimane preferita. Scordatevi le sessioni estenuanti "NBA JAM style" per ottenere le fatidiche doppiavù (ovvero "Wins", vittorie). Ciò che dovrete fare sarà armarvi di tecnica, pazienza, concentrazione, e sopratutto di schemi molto efficaci. Uno degli obiettivi principali della lega è proprio quello di rendere le partite quanto più realistiche possibile, condannando atteggiamenti puramente arcade, attraverso un apposito regolamento.

I contenuti della NBAIL ovviamente, non finiscono qui, in quanto la competizione vuole essere qualcosa di molto più complesso: proporsi come una trasposizione virtuale della NBA, significa anche dotarsi di

EVENTI ONLINE TARGATI EA SPORTS!

Ok, il basket non vi esalta e magari preferite la palla ovale? Nessun problema, poiché in giro per il mondo, oltre al sistema di server centralizzato gestito da EA Sports, sono nate altre leghe online simili a quella che vi abbiamo presentato questo mese, anche se non in lingua italiana. Un esempio? Http://www.madden-international.com, un vero must per gli amanti di Madden ove per entrare è necessario iscriversi in lista d'attesa. Anche il baseball è uno sport bellissimo e ultimamente sta trovando qualche appassionato sul suolo italico. Sul sito http://www.mvpallstars.com troverete una delle migliori leghe (in lingua inglese) per MVP Baseball 2004, il riuscitissimo gioco di quest'anno di EA Sports in tema di "diamante, mazze e palline". Non potevamo non concludere con NHL 2004, altro piccolo capolavoro di giocabilità a cadenza annuale da parte di EA Sports; in questo caso non abbiamo trovato traccia di leghe a livello europeo. Se volete disputare un campionato organizzato occorre appoggiarsi al sistema integrato di EA, con tutto quello che questo comporta in termini di latenze oceaniche.

Cosa non si fa pur di ottenere uno sfondamento in difesa!

strumenti "mediatici" in grado di coinvolgere ogni giocatore all'ennesima potenza, al punto tale da farlo sentire protagonista di un vero gioco di ruolo. Per raggiungere quest'obiettivo, ecco che si fanno strada i report giornalistici settimanali ("NBAIL Weekly report"), ma soprattutto trasmissioni radiofoniche in diretta e non (Radio NBAIL), nelle quali sarà possibile ascoltare commenti e considerazioni a caldo nei dopopartita, oppure distrarsi con una sana mezz'ora di talkshow cestistico. La particolarità sta nel fatto che a intervenire, saranno gli stessi giocatori, i quali potranno facilmente interagire con le trasmissioni, e si sa, rispondere ai media talvolta non è semplicissimo!

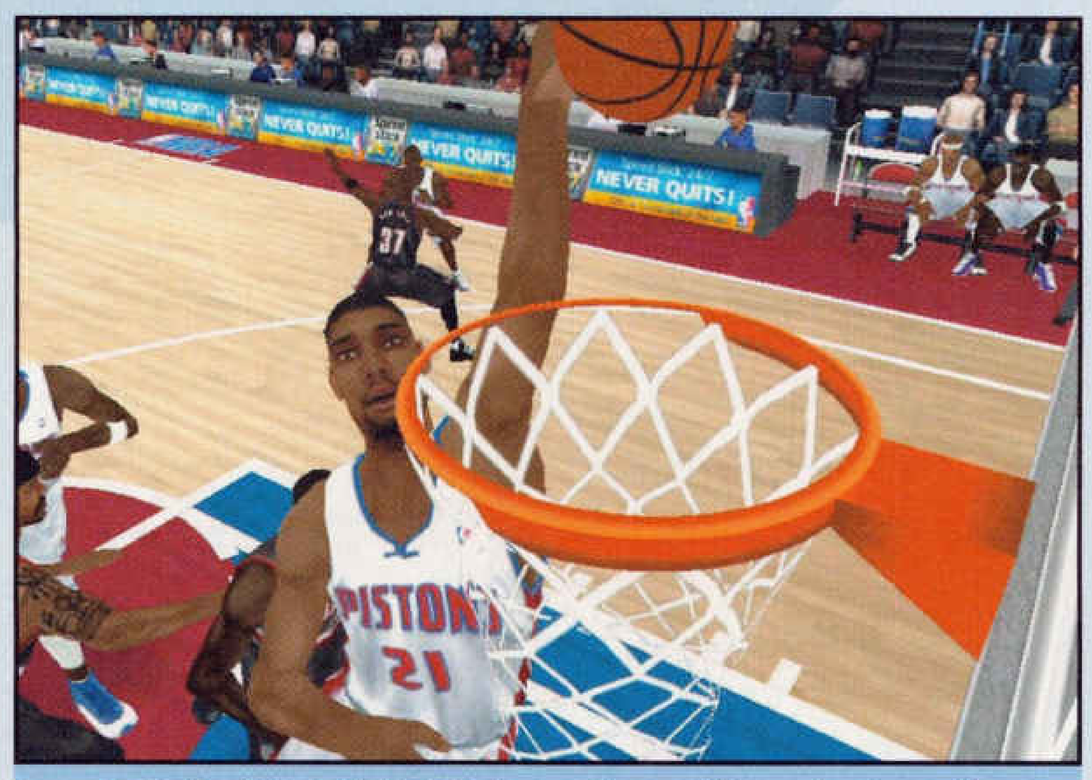
Effettivamente non deve essere facilissimo per J-Williams tirare in faccia al cinesone di Houston Yao Ming.

Il campionato è dotato di una banca dati immensa, nella quale potrete scovare statistiche di ogni genere: dal miglior marcatore della lega al miglior "assist-man", dal miglior tiratore da tre punti al giocatore più falloso. Vi sembrerà davvero di giocare a NBA LIVE in modalità "Dynasty" con la variante che le altre ventotto franchigie, sono gestite da altrettanti giocatori umani.
Archiviata una stagione poi, lo staff racchiude in una sorta di annuario speciale tutti i momenti magici passati, corredati come necessario da ampi commenti e dati statistici. Insomma, la NBAIL è una macchina in moto perpetuo: non si ferma mai eccezion fatta per i mesi estivi dove tutti i membri ricaricano le pile in vista di una nuova avventura e al massimo, si concedono il lusso di qualche scambio di mercato o di una più che tranquilla "Summer League", nella quale constatare la validità dei rookies appena scelti al draft. Entrare nella lega è impresa per pochi eletti. Sono soltanto 29 i posti disponibili per il campionato principale, esattamente come nella realtà. Come ogni lega di prestigio però, anche questa dispone di un ricco numero di eventi collaterali che, durante la permanenza dei nuovi arrivati in lista d'attesa, aiutano a familiarizzare con il sistema NBAIL prima dell'eventuale balzo tra i "pro". Stiamo parlando di tornei, amichevoli e iniziative di vario genere, realizzate per scalare il "Waiting list ranking". Si tratta di una classifica speciale composta da giovani (e meno giovani) coach, che scalpitano nella speranza di ottenere, un giorno, una panchina sulla quale sedersi nel campionato principale NBAIL. Per la prossima stagione inoltre, è allo studio l'introduzione di una seconda divisione del campionato a cui potranno accedere eventuali nuovi iscritti, tra i quali potreste esserci proprio voi che state leggendo.
Ripulite i vostri pad dunque e cominciate ad allenarvi perché gli unici requisiti per far parte di NBAIL sono i seguenti: una copia di NBA Live 2004, una connessione ADSL decente (molto meglio se Fastweb), un po' di tempo libero, e una grande passione per la palla arancione. I ragazzi dietro all'evento assicurano a tutti che una volta entrati in questo piccolo paradiso, non ne uscirete più!

Uscire da un raddoppio difensivo portato con tanta energia non è uno scherzo. Se pescate l'uomo libero però, le cose potrebbero cambiare...

La corsa ai playoff è ancora in bilico. Chi taglierà il traguardo ed avrà l'onore di disputare la postseason?

Mettere a segno un alley oop può essere davvero esaltante. In questo caso, la difesa non ha avuto il tempo di leggere il passaggio, e l'inchiodata bimane di Mason sopra il ferro, è decisamente spettacolare!



Una schiacciata piuttosto facile. Due punti comodi in questo caso per Tim Duncan e i suoi (nell'NBAIL!) Pistons!

MMORPG - STAR WARS GALAXIES

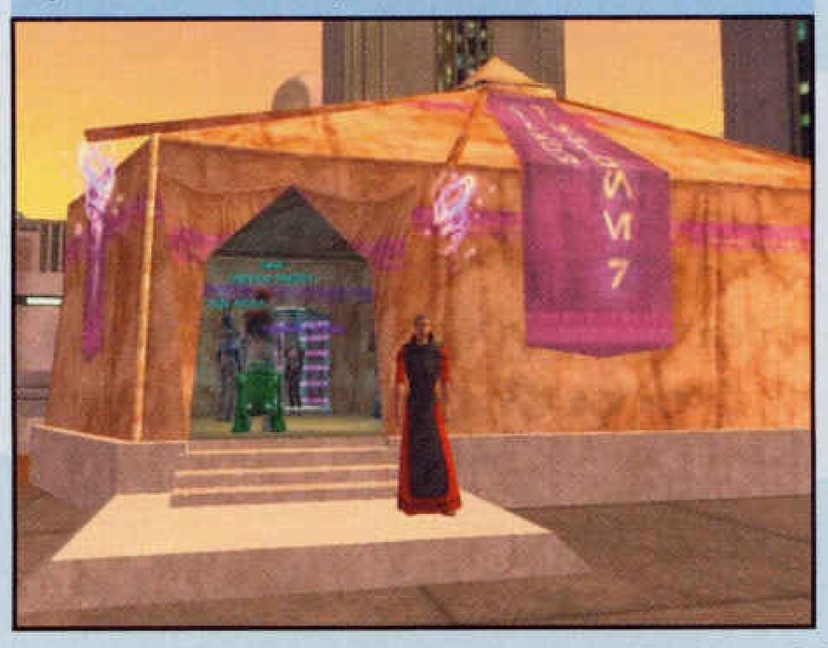
Dopo un'estenuante giornata a caccia o in fabbrica cosa c'è di più rilassante di una tranquilla chiacchierata tra amici in uno dei pub più famosi di Corellia? Anche tra le stelle, ballerine e artisti vari hanno il loro bel da fare per sollevare morale e rilassare gli stanchi guerrieri e lavoratori di tutta la galassia.

Roberto "Wizard2K" Zanetti (Wizard2k@mmorpgitalia.it)

In collaborazione con mmorpgitalia

Anche se a prima vista potrebbe sembrare un lavoro "di contorno", in realtà quello dell'Entertainer è un ruolo fondamentale nel gioco, almeno quanto lo sono i medici e i dottori. Essi sono, infatti, gli unici personaggi in grado di curare i traumi mentali e la Battle Fatigue (in sostanza la perdita d'efficienza negli attacchi a causata da lunghi periodi di combattimento). Se rallegrare gli animi è il vostro passatempo preferito probabilmente avete trovato la professione che fa per voi anche se per intraprendere questa carriera dovrete passare parecchio tempo in cantine piuttosto che in giro a caccia. Vi vengono offerte tre possibili specializzazioni: Dancer, Musician e Image Designer, andiamo a vedere più nel dettaglio cosa offrono le varie carriere (soprattutto Image Designer che è stato maggiormente implementato nella release 8.1).

Ecco il nuovo edificio dove gli Image Designer possono operare con la massima professionalità



Il Dancer è il ballerino professionista, porta giovamento allo stato mentale di chi lo guarda esibirsi e intrattiene i suoi clienti con attraverso la danza (chi l'avrebbe mai detto eh?), esibendosi in diversi passi.
Il Musician punta tutto sull'arte della musica, è maestro nell'uso degli strumenti e nel curare la fatica grazie alle composizione di cui è capace.
L'Image Designer è invece l'unica professione avanzata dell'Entertainer che non permette di aumentare l'efficienza nella cura della mind (come fanno Dancer e Musician), ma modifica l'aspetto del personaggio. In sostanza, grazie agli Image Designer potremo cambiare a piacimento l'aspetto e le caratteristiche del nostro alter ego, tratti somatici, colore dei capelli, vestiario. Questa figura è stata sempre abbastanza sottovalutata fino all'arrivo della patch 8.1, detta anche Image Designer Revamp. La suddetta patch, disponibile dalla metà di maggio, cerca infatti di sopperire alle lacune di questa classe rendendola l'unica in grado di poter migrare le statistiche

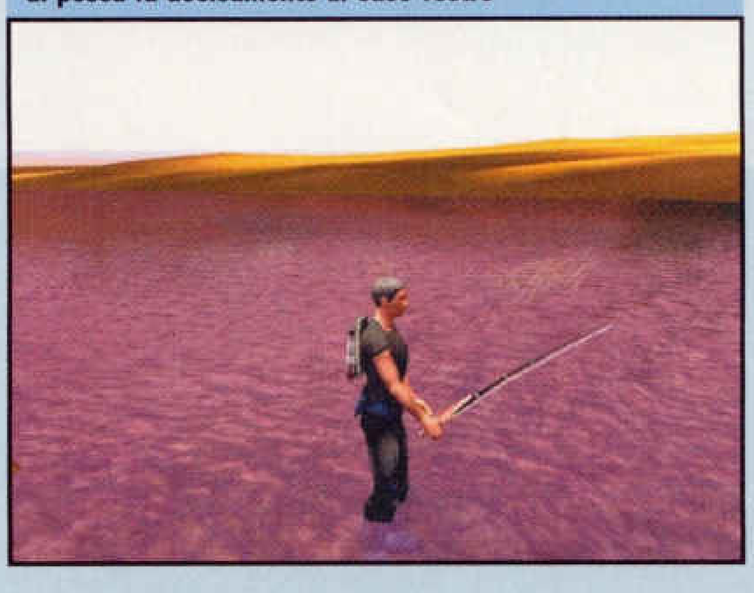
Coronet, una delle cantine più frequentate della galassia. Luci psichedeliche e cubiste riempiono anche i locali di Galaxies

PATCH, DROGHE E CACCIATORI DI TAGLIE...

Tra le tante novità in arrivo e già implementate ne rileviamo alcune di particolare interesse: innanzitutto sembra che gli sviluppatori stiano cominciando a utilizzare i personaggi della saga al punto che si sprecano gli avvistamenti di Boba Fett mentre riscuote una taglia sui molti server. Oltre a questo, in attesa dell'ormai imminente espansione spaziale, Sony ha promesso altre patch, tra cui le più attese sono la Smuggler Revamp che speriamo dia nuova vita alle droghe prodotte dagli Smuggler, poco sottovalutate per l'eccessivo uso dei Buff (potenziamenti all'HAM prodotti dai Master Doctor) e la patch dedicata alla carriera Jedi.

dei personaggi. Le Stats sono le caratteristiche dei giocatori, forza, velocità, azione, mente e così via. Prima di questa release, ogni giocatore poteva assegnare i punti alle varie caratteristiche come voleva, ora invece solo gli Image Designer potranno migrare le statistiche degli altri personaggi. La migrazione delle statistiche è un processo fondamentale per la personalizzazione del personaggio in base alla professione scelta; per un dottore per esempio, è inutile avere il valore "Azione" maggiore di quello della Mente (fondamentale per curare). A tutto ciò si aggiunge la lentezza del processo di migrazione, in quanto veniva spostato un punto ogni 10 minuti. Ora in 10 minuti un Image Designer può migrare tutte le statistiche che desidera. E' stata aggiunta un'ulteriore novità relativa al luogo dove opera l'Image Designer con l'allestimento dei tendoni fuori dai maggiori spazioporti dove i nostri entertainer "particolari" possono svolgere il loro lavoro nel migliore dei modi e con il massimo afflusso di clienti.

Se in certi momenti gradite stare soli a pensare, un po' di pesca fa decisamente al caso vostro



Durante l'E3 di quest'anno Sony Online dovrebbe cominciare a far filtrare qualche informazione in più riguardo la tanto attesa espansione spaziale: battaglie in tempo reale tra Tie Fighter e X-Wing in 10 settori della galassia, la possibilità di poter utilizzare due nuove razze e poter scegliere tra quattro nuove professioni saranno tra le feature che questa espansione metterà a disposizione dei giocatori di tutto il globo. Che dire, decisamente non poco se si pensa anche a tutto l'impegno profuso da Sony nel rendere Galaxies un prodotto sempre più simile alla trilogia vista al cinema.

E dopo tutti questi divertimenti, il ritorno a casa riporta il giocatore con "la testa sulle spalle".

"Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

Maoranza's Pages

Un solo, unico pensiero.
Al caldo.
Che tu possa venire il più tardi possibile.
Grazie, ciao.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Consulta la sezione Soluzioni di TGMOnline, il più grande archivio di trucchi per PC in ITALIANO!

Age of Empires 2: the Conquerors

Ecco come rendere più facili e divertenti le partite in Age of Empires 2: The Conquerors, l'ottimo add-on di uno degli strategici più belli di sempre...
Premete INVIO mentre state giocando e digitate le seguenti parole per ottenere gli effetti desiderati:
AEGIS - Costruzioni veloci
BLACK DEATH - Vince lo scenario
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 unità di cibo
FURIOUS THE MONKEY BOY - Piccola scimmia
HOW DO YOU TURN THIS ON - Ottiene una macchina Cobra
I LOVE THE MONKEY HEAD – VDML
I R WINNER - Vince lo scenario
LUMBERJACK - 1000 unità di legno
MARCO - Mappa completa
NATURAL WONDERS - Controlla la natura
POLO - Fog Of War disattivata
RESIGN - Morte istantanea
ROBIN HOOD - 1000 unità d'oro
ROCK ON - 1000 unità di pietra
TO SMITHEREENS - Ottiene un sabotatore
TORPEDOx - Uccide il nemici x (dove x=1-8)
WIMPYWIMPYWIMPY - Morte istantanea
WOOF WOOF - Cani volanti
Digitando invece come codice VDML, si crea un contadino in grado di muoversi velocemente e che si può far esplodere vicino a un edificio, distruggendolo.

Toca Race Driver 2

Colti dalla passione del rally e per Colin McRae 04, il prode battaglione del WRC messo su dal sottoscritto, Abbath, Elvin, Duspa, Zio e Simone (il mezzo encefalo degli SMD che impaginano questa rivista), si sta preparando serenamente ad accogliere questo Toca Race Driver 2 che, viste le premesse, sarà il titolo con il quale sono certo passerò l'estate prendendomi a sportellate con i pupazzi di cui sopra. Non prima però della degna conclusione dell'avvincente 1° Trofeo Francesco Trussardi (se avete cuore, visitatelo a www.smdgrafica.com/wrc).
Passando all'argomento di questo box, ed era ora, anche Toca 2 appartiene alla schiera dei giochi Codemasters che generano cheat a seconda del codice del CD. Tradotto in soldoni, ciò vuol dire che lo stesso codice potrebbe funzionare sul vostro gioco e non su quello di un amico che ha un differente bonus code.
Di seguito troverete l'elenco di tutti i bonus code e dei relativi cheat, suddivisi per tipologia di trucco.

- Tutte le macchine e tutti i campionati
AFRDKGIT - 0798
NXJGYAMQ - 1171
LRCHMRVV - 1335
HZOLQCKO - 1802
IHYGFPXE - 3687
FRKBPWYY - 3803
RZUDKZJQ - 4494
KTQMDZYI - 4707
VTFLCBEN - 6068
TNXEPYHV - 6266
REGOYRSP - 6626
TSCNJDRS - 7018
NYOOTWCF - 8426
LRCHBQJ - 9535

- Tutte le macchine e tutti i campionati bonus
EJEUBCQP - 0798
TKDSGHLB - 1171
GXZCYULV - 1335
FRKBMNAN - 1802
LEWAHNZR - 3687
ZOLAQEZ - 3803
RZQXXYMT - 4494
VRWZWIIE - 4707
OTNUUYYY - 6068
CJYXVUOI - 6266
UDFCGFCM - 7018
NYOOTWCF - 8426
GXZCDRMQ – 9535

- Potenza raddoppiata del motore delle auto
CWVFUETA - 0798
OTNUNSYX - 1171
LBHXHAUV - 1335
VJMECNYO - 1802
KVYNPWYY - 3687
NYSGFPXE - 3803
BYHYWIIE - 4494
NYLLXYMT - 4707
TKDSPYHV - 6068
AMYKCBEN - 6266
LLNWPZNW - 6626
NULPUXTH - 7018
LLNWUGXT - 8426
LBHXBAAA – 9535

- Cambio delle ruote posteriori con quelle anteriori
MNEYYXVK - 0798
VTFLVUDH - 1171
DEPEUBUX - 1335
NYSGKJKW - 1802
HQOLAQEZ - 3687
VJMEHNZR - 3803
HSNADZYI - 4494
OYKAKZJQ - 4707
NXJGVUOI - 6068
KRCQUYYY - 6266
ZRIGBHBY - 7018
DBXLYJUU - 8426
DEPEXGAA – 9535

- Nessun danno
EZXYFQWV - 0798
CJYXHAUV - 1171
ILKGNSYX - 1335
VRWZULGR - 1802
FQLNGHGS - 3687
KTQMNLEY - 3803
VWXUQPNS - 4494
FRKBNMUE - 4707
AMYKURRW - 6068
TKDSCSHC - 6266
GFNPJDRS - 6626
XGAAYRSP - 7018
GFNPIDBY - 8426
ILKGJIGV - 9535

- Tutte le sequenze filmate
TNXEUBUX - 1171
RQPJVUDH - 1335
KTQMSHYI - 1802
CUWALIEL - 3687
VRWZMNGW - 3803
IVMJKYMO - 4494
HZOLMXZN - 4707
KRCQTBPU - 6068
NXJGMLMX - 6266
BAAAQEPU - 7018
WVUMRQMJ - 8426
RQPJZZOU – 9535

Castle Strike

Non ho ancora messo le mani su Castle Strike ma, stando alle foto, mi sembra uno di quei giochi in grado di accalappiarmi. Quindi vedrò di starne alla larga il più possibile: dopo avere riscoperto Civilization III Gold Edition e aggiunto Colin McRae 04 alla droga Gunbound, non c'è spazio per altre perversioni nel mio NON-tempo libero.
In ogni caso, ecco l'elenco dei trucchi: tutto quello che bisogna fare è premere INVIO mentre si sta giocando e digitare uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

Therock	1000 pietre
Ent	1000 legnami
Gabriel	1000 minerali
Dutyfree	1000 oro
Itsgoodtobetheking	10000 unità di tutte le risorse
Keepemcoming	Invulnerabilità
Enlightenme	Rivela la mappa
Iamsolame	Vince la missione
Blitzkrieg	Vince la missione (e non poteva essere diversamente)
Myhomeismycastle	Imposta al massimo il limite di unità
Beefcake	Sconosciuto

Max Blaster

E chi se l'aspettava? Un cheat anche per il nostro gioco redazionale?
Ma le robe dei matti! E per di più da una ragazza! Mitico!
Se si hanno (e si hanno) problemi con i "nemici" che circolano per la mappa uccidendoci, iniziato il livello, prima che scompaia la scritta "Level start", basta premere "Esc" e cliccare su "play" (non di nuovo su "Esc" per tornare al gioco, perché in questo caso non funziona). In questo modo tutti i "nemici" saranno immobili e sarà mooolto più semplice farli fuori!
Non è da utilizzare invece quando ci sono avversari che sbucano dai lati (come per esempio il "boss" di fine livello 1.5, o la stella marina dell'ultimo livello della terza parte) in quanto il trucchetto non renderà possibile lo svolgimento dello stage.
Inoltre se si tratta di personaggi che hanno bisogno di essere colpiti più di una volta per essere uccisi, dopo il primo colpo questi torneranno a muoversi.
È consigliabile premere "Esc" subito dopo aver premuto "Shift" per far partire il livello, così la scritta "Level Start" non limiterà la visuale.
Evviva!

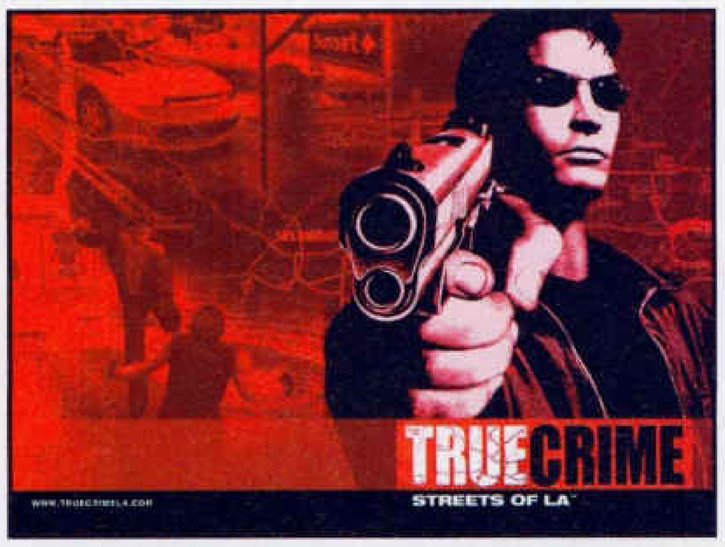
Istruzioni e amenità varie

E cosa potreste trovare qui se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Mundial, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate **SOLO** sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione), **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco)(questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

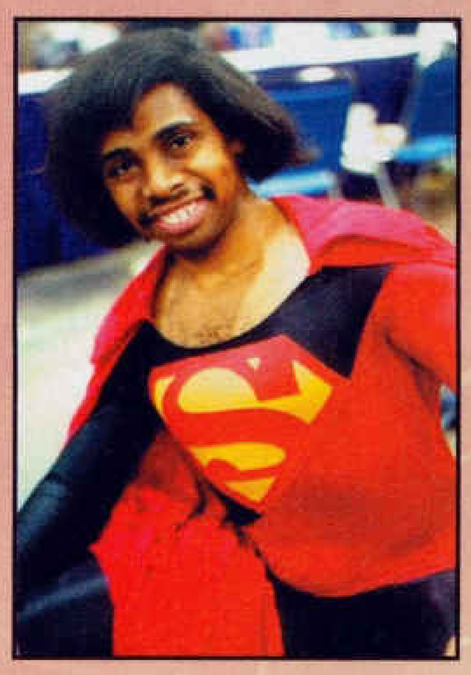
True Crime: streets of L. A.

E poi dicono che i videogiochi sono violenti: certo, se fossi un genitore i TITOLI di questi giochi mi farebbero venire un po' di rimorso (Mafia, Manhunt, True Crime e via discorrendo...). Ma tant'è...
Fondamentalmente, con questo trucco potrete cambiare solamente le skin, ma per alcune ne vale veramente la pena! Tutto quello che bisogna fare è inserire come targa uno dei seguenti codici e il gioco è fatto!

J1MM	Zombie
TATS	Tatuaggio illuminato
P1MP	Pappone
HAWG	Motociclista
JASS	Asino
MNKY	Tipo pelato con tatuaggi
B1G1	La capa nera (!!!)
ROSA	La partner donna
HURT	Tipa in lingerie
TFAN	Ciccione di colore
FATT	Il poliziotto che parla durante il gioco
PHAM	Tipo insanguinato
HARA	Un tizio
BRUZ	Un tizio che pratica boxe
MRFU	Ma che razza di gente va in giro?
BOOZ	Un barbone
5WAT	Wow, un tizio degli SWAT!
FUZZ	Poliziotto con occhiali da sole
M1K3	Tipo con la maschera da sci
AWYEAH	YEAH!



L'angolo dell'euforia paradossa



Tra i tanti "collaboratori" che hanno partecipato alla nuova creazione del mio fatiscente archivio di demenzialità e belle tette, vi segnalo Jake, dato che sul suo sito www.afc.too.it si trovano un sacco di immagini stupide: la migliore, a insindacabile giudizio mio, di Jake e di qualcun altro, risulta questa vignetta, qualcosa di più che leggendaria e che non avrebbe affatto sfigurato in un bel film come "Bowling a Columbine".

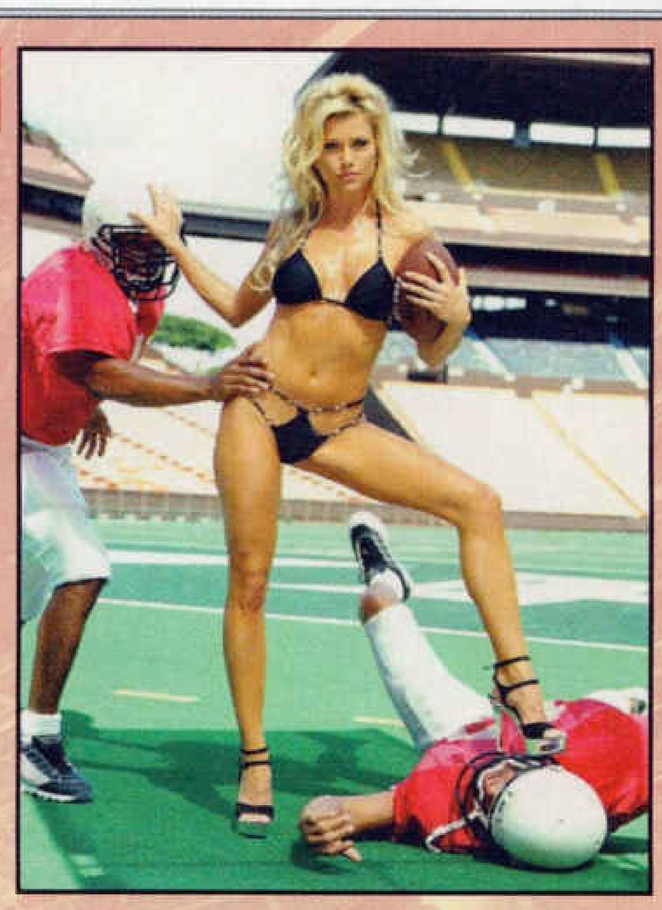
La seconda immagine paradossa del mese invece me l'ha inviata il piccolo Simone Micheletti ("nessuno parla con me perché invece di giocare con i Big Jim preferisco impaginare con Xpress").

Ha senso dell'umorismo, il giovane lettore, speriamo non si guasti da grande: comunque, la versione super deformed di Lenny Kravitz che imita Superman è irresistibile e l'email che la conteneva si chiamava "Figus". Chi ha detto "old"?

OK, a questo punto invece bisogna necessariamente parlare di piumaggi e Mike977 ha ben pensato di bombardare "g. w. b. -style" a tappeto la mia e-mail con una dozzina d'immagini di signorine più o meno discinte. La mia scelta è piovuta sul crapino della "simpatica" Lisa Dergan. Tutto questo per dire che anche il football americano può essere divertente, se visto da una certa prospettiva.

Complimenti al fotografo per essere riuscito a celare l'ombra dello sfondo per le luci: ah regà, mica semo tutti Hermut Niuton...

Chiudiamo in bellezza con immagine noir della bella Kristin Kreuk, famosa per la sua interpretazione di Lana Lang in Smallville. Ah, il mittente è G-71! Abbelli!



Manhunt

Non ho ancora potuto vedere questo discussissimo gioco, ma una cosa è certa: i Rockstar mi esaltano!

Per utilizzare i seguenti codici bisogna prima di tutto ottenere 5 stelle nella modalità Hardcore per ciascuna scena.

Quando avrete soddisfatto questa condizione, potrete digitare una delle parole qui sotto riportate nel menu dei titolo per ottenere nuovi "poteri".

UGOTARMS	Equipaggiamento al massimo (scene 9 e 10)
THEYBOOM	Helium Hunters (scene 7 e 8)
EVILEYES	Invisibilità (scene 17 e 18)
HELLSUIT	Scimmia (scene 15 e 16)
PIGGSUIT	Maiale (scene 19 e 20)
BUNNYSUIT	Coniglio (scene 13 e 14)
HEALBACK	Rigenerazione (scene 5 e 6)
URUNFAST	Modalità corsa (scene 1 e 2)
ALLRDEAF	Modalità silenzio (scene 3 e 4)
UHITHARD	Super pugno (scene 11 e 12)

Halo Custom Edition

Meglio che due dita negli occhi: questo è quello che ho pensato quando ho visto i trucchi per la Custom Edition di Halo, visto che nel papà era impossibile rubacchiare in gioco e al limite bisognava fare affidamento a trainer o programmini esterni.

Con la nuova versione invece, basta semplicemente cliccare con il tasto destro sull'icona di lancio del gioco, andare alla voce Proprietà e aggiungere le stringhe -console –devmode dopo la destinazione.

Lanciate il gioco come al solito, poi premete il tasto \ per richiamare la console e inserire uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

I codici, ovviamente, non funzionano per le partite multiplayer in rete.

cheat_medusa <0 o 1>	Uccide istantaneamente i nemici che vi vedono
speed <0-20>	Imposta la velocità di gioco da 0 a 2
cls	Ripulisce la console
cheat_bottomless_clip <0 o 1>	Munizioni infinite e non surriscaldamento delle armi
cheat_infinite_ammo <0 o 1>	Munizioni infinite
cheat_super_jump <0 o 1>	Super salti
cheat_bump_possession <0 o 1>	Prende possesso del personaggio "toccato"
cheat_deathless_player <0 o 1>	Invincibilità
cheat_spawn_warthog	Spawna un Warthog
cheat_all_powerups	Spawna tutti i powerup
cheat_all_vehicles	Spawna tutti i veicoli
cheat_all_weapons	Spawna tutte le armi
cheat_teleport_to_camera	Teleporta al punto indicato dalla telecamera
quit	Esce dal gioco

Consolemania

è *in edicola* con tutte *le novità* sul mondo delle *console*

PSX PS2 Xbox GameCube GBA

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

Dalla Corea arriva la rivoluzione portatile. Noi, qui in Italia, saremo pronti ad accoglierla a braccia aperte o ci faremo tagliare fuori dalla nuova era del divertimento elettronico?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

GP32, un nome che comincia a fare capolino tra gli appassionati di mobile gaming, dietro al quale si cela una nuova console portatile prodotta dalla coreana Game Park e di cui New Media s.r.l. ha acquisito i diritti per la distribuzione in esclusiva nel nostro paese.
Una nuova console portatile che porta una ventata di novità non tanto tecnicamente, quanto concettualmente. Dotata di un sistema operativo aperto rende possibile l'installazione di player multimediali (MP3 e DiVX) oltre che di emulatori liberamente scaricabili (insieme a oltre 50 giochi già disponibili) dal sito ufficiale del produttore. Naturalmente non mancano giochi sviluppati "ad hoc", attualmente sei più altri trenta in uscita entro il 2004.
Numeri che possono far sorridere se confrontati a quelli del colosso Game Boy, ma che acquistano tutt'altro significato se rapportati all'elevato numero di hardcore gamer e "smanettoni" in generale che vivono nel nostro bel paese, e che magari già si dilettano a installare emulatori su palmari e cellulari...
Esteticamente il GP32 ricorda il Gameboy Advance, con sviluppo orizzontale, mentre lo schermo ha una risoluzione di 320x240 pixel (come quella dei più comuni palmari dotati di Windows Pocket PC...forse ci sono delle componenti in comune?) con

▲ **La nuova console in tutto il suo splendore (il peso è di 163 grammi).**

profondità di colore 16 bit. La CPU utilizzata è una RISC ARM9, anch'essa sicuramente imparentata con quelle utilizzate sui Pocket PC, ma di cui non ci è stata comunicata la velocità in Megahertz, affiancata da 8 MB di SDRAM e da una ROM da 512 KB. Il chip audio supporta file MIDI che WAV e utilizza due speaker integrati o l'uscita cuffie. Sei i pulsanti affiancati alla croce direzionale, mentre le due caratteristiche più interessanti sono la connessione via USB al PC, per scaricare software e aggiornamenti, e il supporto alla comunicazione senza fili a 2,4 GHz per il gioco in multiplayer. Le due batterie AA dovrebbero garantire, a detta del produttore, 12 ore di utilizzo, ma aspettiamo di provare con

▲ **Little Wizard, picchiaduro ad incontri 2D**

◀ **Dungeon e Guarder, un classico picchiaduro a scorrimento**

▲ **Non abbiamo ancora visto il tutto in movimento, ma**
▼ **la grafica sembra ben dettagliata.**

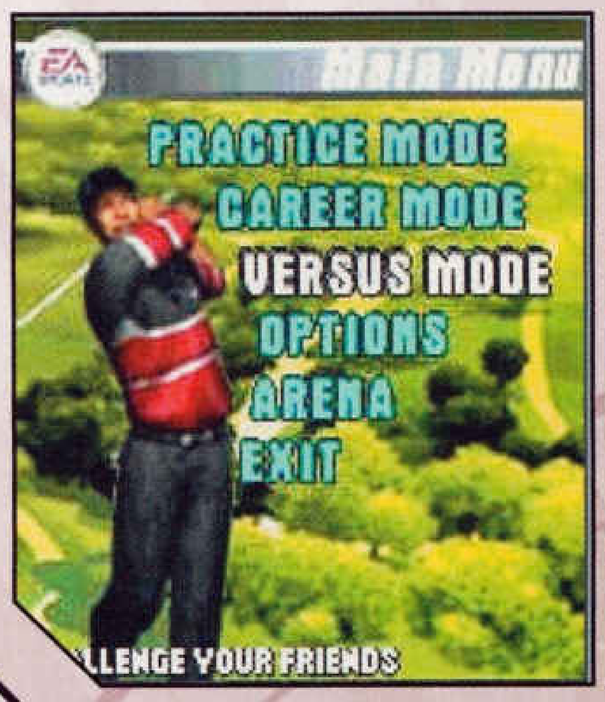
mano per confermare i dati. I giochi e i programmi vengono memorizzati su Smart Media Card fino a 128 MB di capacità. Installati troveremo un image viewer, un lettore multimediale, un programma per leggere file di testo e gli E-Book.
I primi sei giochi disponibili saranno contenuti su SMC da 16 MB e, dalle foto, mostrano un buon livello di dettaglio. I generi spaziano dal classico beat'em up al platform, per arrivare al picchiaduro 2D. Però sono già stati annunciate importanti conversioni come Quake (in una versione del tutto nuova) e Half-Life. Non c'è ancora dato sapere delle specifiche tecniche relative al supporto della grafica tridimensionale, ma in ogni caso sembra che il GP32 sarà venduto a 199 Euro e si vuole imporre per l'elevato rapporto prezzo/prestazioni/possibilità di personalizzazione. La console dovrebbe essere uscita per quando leggerete queste righe, perciò continuate a seguirci per una prova accurata dei primi giochi disponibili!!!

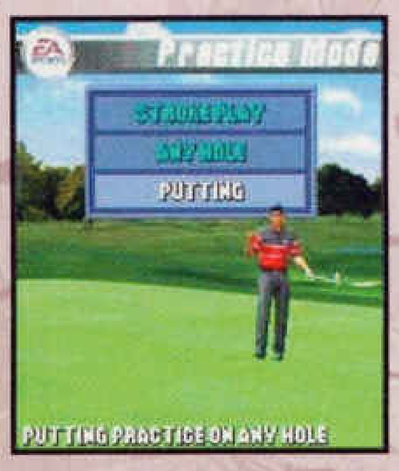
TIGER WOODS PGA WORLD TOUR 2004

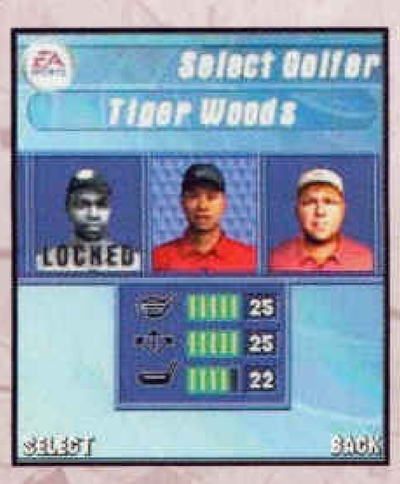
Piattaforma: Nokia N-Gage
Sviluppatore: Electronic Arts

80

Il golf firmato Eletronic Arts fa la sua comparsa anche su N-Gage. Subito siamo rimasti piacevolmente sorpresi dalla grande quantita di opzioni e di modalità di gioco diverse (carriera, Mode Zone, Skill Zone) che ci permettono di prendere confidenza con il gioco e imparare tutte le tecniche "di base". Ci sono tre percorsi del PGA Tour: St Andrews, TPC Scottsdale e Bayhil, oltre a due percorsi inventati, e potremo scegliere sei golfisti tra cui John Daly e Tiger Woods. Il gameplay mostra una buona profondità, con la scelta delle mazze e della potenza di tiro. La presenza del vento e lo studio della traiettoria arricchiscono la partita. Meno bene l'aspetto grafico. Il giocatore pur mostrando animazioni discrete soffre di un dettaglio basso e tutto l'ambiente in generale non risulta particolarmente "ricco". Anche la visuale dall'alto lascia ben poco spazio ai dettagli grafici, permettendo però un buon controllo della traiettoria. L'aspetto più interessante di questo gioco rimane, comunque, il supporto multiplayer per quattro giocatori che, per la prima volta, avviene tramite N-Gage Arena (il sito dedicato di Nokia). Naturalmente rimane il supporto Bluetooth per sfide uno contro uno. Per ora il miglior gioco di golf disponibile per N-Gage.







POCKET COMMODORE 64

Piattaforma: Pocket PC
Sviluppatore: ClickGamer

85

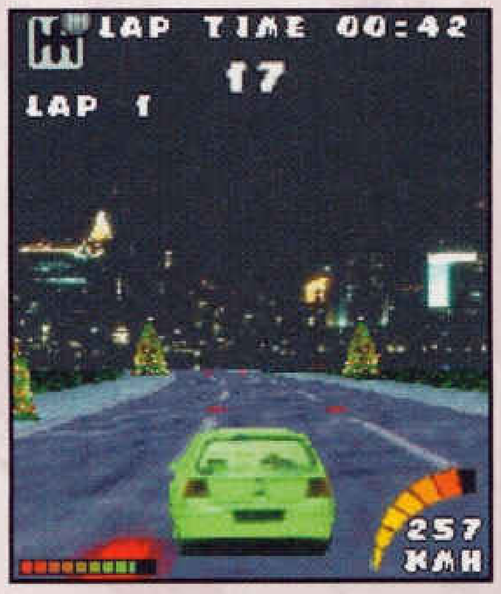
Signori, ci troviamo di fronte ad un prodotto che nessun possessore di Pocket PC può lasciarsi scappare: un perfetto emulatore di Commodore64. Il programma è facilissimo da installare e usare, e naturalmente supporta tutti i formati di ROM dei giochi. Possiamo configurare i tasti e, alla fine, i giochi sembreranno sviluppati proprio per palmare. Naturalmente potremo anche usare il BASIC (antico linguaggio di programmazione installato nel C64) attraverso la tastiera virtuale che appare a schermo. Purtroppo non è supportato il riconoscimento caratteri, perché la tastiera del Commodore 64 aveva una configurazione diversa da quella attuale. Date le ridottissime risorse di memoria richieste dalla ROM di un gioco, potremo portarci dietro una vera e propria videoteca con tutti i giochi che hanno spopolato vent'anni fa sul piccolo computer casalingo. La maggior parte dei titoli, poi, risulta divertentissima tutt'ora...Pocket Commodore 64 è distribuito in esclusiva da Click Gamer (www.clickgamer.com) e costa 24.95 Dollari.

6TH GEAR: ULTIMATE CHALLENGE

Piattaforma: PalmOS, Pocket PC
Sviluppatore: Cronotech

75

6Th Gear è un gioco di guida arcade, che ricorda da vicino il buon vecchio Out Run made in SEGA. Le analogie riguardano soprattutto le piste e, naturalmente, la macchina sportiva rossa che, almeno questa volta, non è una Ferrari. Avremo la possibilità di guidare cinque macchine diverse tra cui Porche e Lamborghini, e potremo configurare completamente le impostazioni della macchina: freni, gomme, peso, motore e rapporti. Cinque scenari tra cui scegliere, oltre alla possibilità di correre con il sole, la neve o la pioggia e con il cambio manuale e automatico. La grafica, completamente in 3D, risulta fluida ma non molto dettagliata, mentre abbiamo apprezzato il modello di guida piuttosto realistico. La quattro modalità di gioco (pratica, arcade, gara uno contro uno e circuito) garantiscono una buona longevità. Il gioco è distribuito da clickgamer (www.clickgamer.com), costa 9,95 Dollari ed è disponibile un demo sul sito internet.



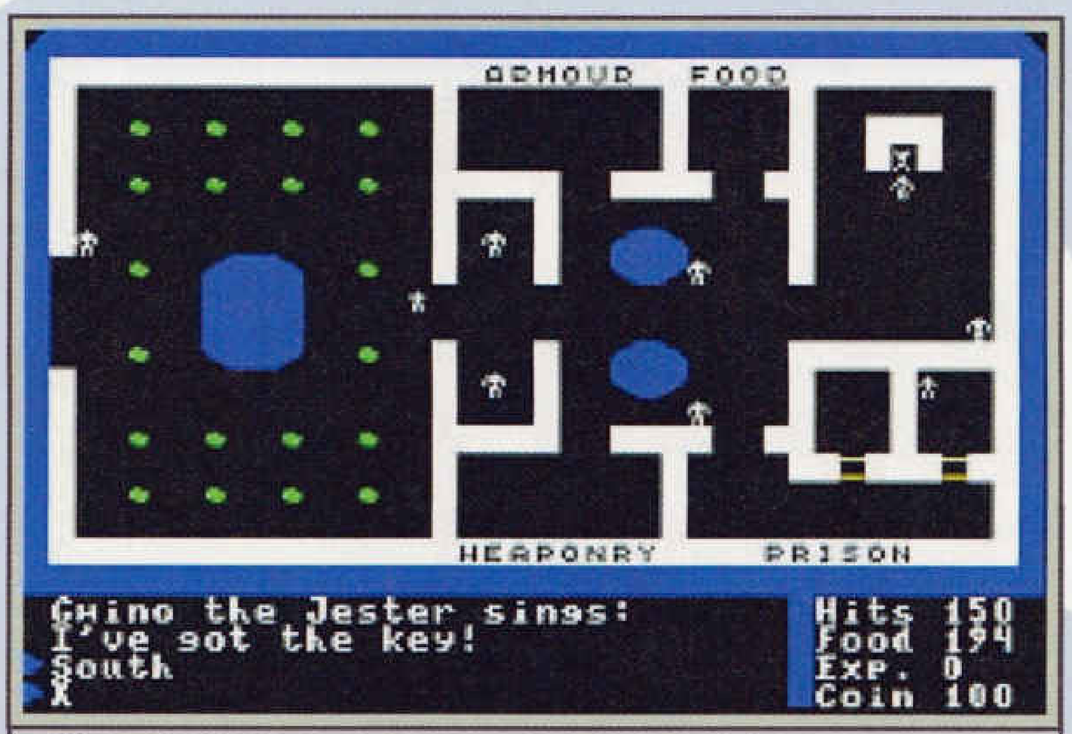
Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Richard Garriott è stato uno dei personaggi chiave della storia del videogame, il padre della celeberrima serie Ultima, imprescindibile punto di partenza di ogni discussione sul mondo RPG. Ripercorriamo le tappe fondamentali della sua appassionante esperienza.

RICHARD GARRIOTT: UN LORD ALLA CORTE DI DUNGEONS AND DRAGONS (SECONDA PARTE)

Cambiare casa, amici e abitudini non è mai facile. Alla fine del 1979 Richard Garriott, terminato il college, si apprestava a trasferirsi ad Austin per frequentare presso la locale università i corsi di programmazione. Il successo di Akalabeth e il desiderio di creare quanto prima un degno successore al suo primo videogame si scontrarono così con una situazione logistica per nulla semplice. La mancanza di amici con cui condividere pareri tecnici e stilistici nel campus e le poche ore a disposizione nei weekend per tornare a Houston e mettere mano al seguito del suo RPG, resero oltremodo difficoltosa la lavorazione. Fortunatamente Richard poteva contare nei fine settimana trascorsi a casa dei genitori sull'amico Ken Arnold, coetaneo che aveva conosciuto lavorando al negozio di computer. I due avevano le idee molto chiare: il seguito di Akalabeth avrebbe ricalcato a grandi linee la struttura formale del fortunato predecessore (la storia di un eroe impavido), ma avrebbe nel contempo introdotto un mondo decisamente più vasto e complesso. Arnold cominciò a lavorare al progetto utilizzando Assembly, un linguaggio di programmazione sconosciuto a Garriott, mentre Richard si concentrò sulla struttura di gioco e sulla trama. L'obiettivo era ambizioso: creare il videogame che tutti gli appassionati di D&D avrebbero voluto.



Un'immagine di Ultima I, primo capitolo della fortunatissima serie di Garriott.

ULTIMA: COMINCIA IL MITO

È curioso notare come alcuni celebri nomi traggano origine da circostanze del tutto casuali. Ultimatum era un bel nome, potente e nobile nelle sue latine sonorità. Peccato che già esistesse un Ultimatum, un oscuro gioco da tavolo presto scomparso nei meandri della memoria. Garriott e Arnold decisero così di troncare il titolo in Ultima, creando senza rendersene conto il marchio più celebre e longevo nella storia dei giochi di ruolo per computer.

La copertina di Ultima I nella riedizione del 1986 per Commodore 64

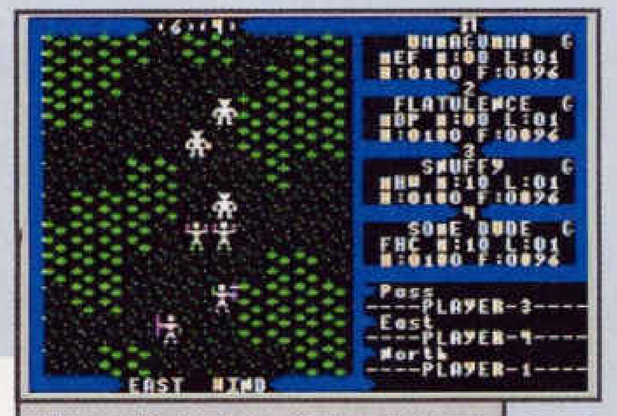
Ultima narrava le vicende di un cavaliere senza nome impegnato a contrastare le oscure trame di Mondain, potente mago pronto a distruggere coi suoi mostri e i suoi incantesimi il felice regno di Sosaria. L'eroe sarebbe giunto allo scontro decisivo con Mondain attraverso numerose missioni e subquest, duelli ed esplorazioni, tutte prove in grado di conferire punti-esperienza di vitale importanza. Al di là di una trama più complessa e di un'applicazione più strutturata delle regole di D&D, il gioco non si discostava granchè da Akalabeth, basato com'era su dungeon con prospettiva in prima persona e falso 3D abbinati a semplici mappe con visuale dall'alto.

A metà del 1980 Ultima per Apple II fu immesso sul mercato con le insegne della California Pacific, già produttrice di Akalabeth. Purtroppo per Garriott, la breve vita della software house losangelina era giunta al capolinea. La società di Al Rimmers, sommersa dai debiti, si afflosciò su se stessa pochi mesi dopo la release, lasciando Garriott a piedi, senza alcun compenso sulle vendite di Ultima, che riuscì peraltro a superare agevolmente le 30.000 copie del predecessore, e soprattutto senza un appoggio per Ultima II, la cui

Ultima II introdusse l'interazione coi personaggi non giocanti.

MEDIOEVO VIRTUALE

Sembra incredibile, ma la Society for Creative Anachronism, gruppo di eccentrici amanti del Medioevo che tanto influenzò Garriott, è ancor oggi attiva e conta ben 30.000 affiliati, in gran parte residenti negli Stati Uniti. Suddivisi in diciassette regni, i soci organizzano regolarmente tornei cavallereschi, feste e balli a tema rigorosamente medievale. Oltre a fabbricarsi artigianalmente abiti e armi, i membri attendono anche ad attività per così dire goderecce, come la produzione di birra e vino, dispensati con prodigalità durante le varie manifestazioni.



Ultima II introdusse l'interazione coi personaggi non giocanti.

lavorazione era già stata avviata. Parzialmente ispirato al film Time Bandits di Terry Gilliam e legato con forza alle vicende di Mondain narrate nel primo episodio, Ultima II presentava una struttura che doveva molto all'esperienza personale che Garriott stava vivendo in quei mesi. Lord British cominciava a osservare il mondo che lo circondava...

LA SOCIETÀ PER L'ANACRONISMO CREATIVO

Dopo aver passato i primi mesi universitari chiuso nella propria stanza in preda a una profonda tristezza, Richard si rese conto che sarebbe stato quantomeno auspicabile cominciare a tessere amicizie anche nel campus, con buona pace dell'amico Ken, sempre pronto a condividere con lui la passione videoludica nei tranquilli weekend di Houston.

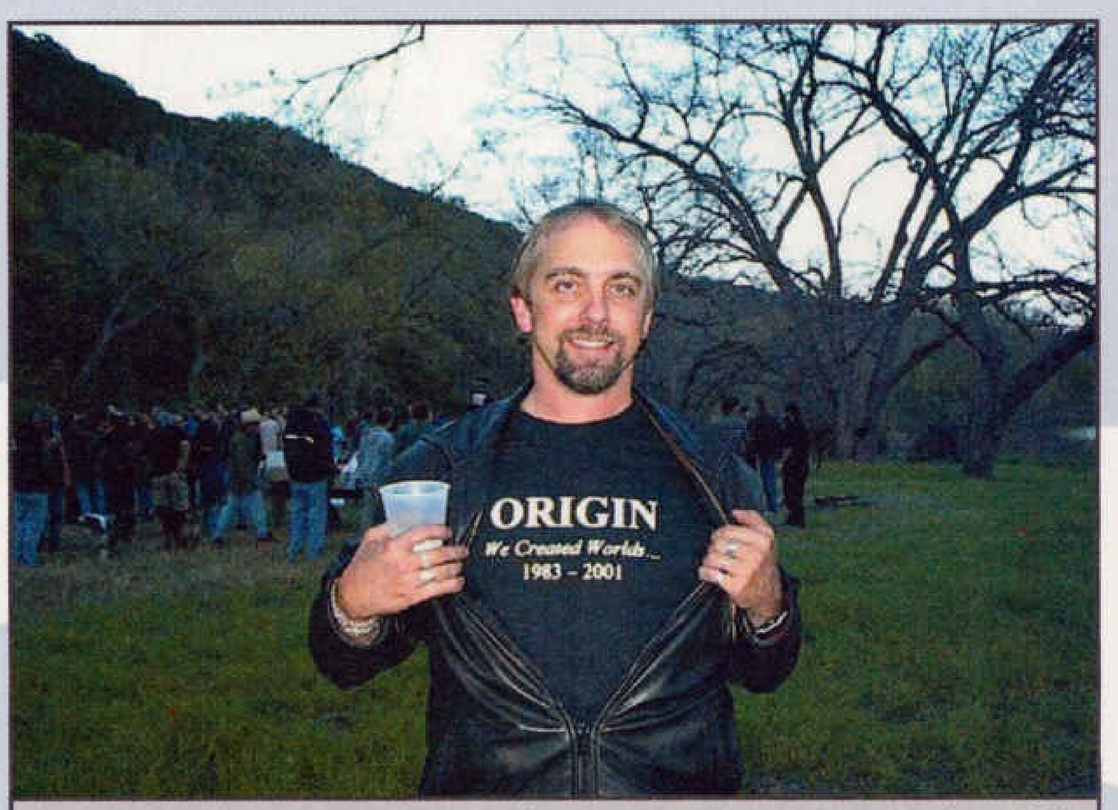
Ultima IV, primo capitolo della trilogia Avatar. Nell'immagine si notano Britannia e il castello di Lord British.

Gironzolando in cerca di qualcosa di interessante, Garriott si imbattè in una curiosa congrega di svitati, autoproclamatisi difensori dei costumi e delle tradizioni medievali. Il club, fondato a Austin un paio d'anni prima da Steve Jackson, faceva capo alla Society for Creative Anachronism, gruppo che si ispirava ad analoghi sodalizi nati in piena Summer of Love dalle parti di Berkeley e presto diffusisi in tutte le principali università statunitensi. Durante gli incontri organizzati dalla SCA, i membri, opportunamente agghindati in abiti medievali, si producevano in racconti, combattimenti con spade e amenità varie, tratte dalle loro letture preferite. Per Lord British fu una vera folgorazione: la SCA era l'estrinsecazione nel mondo reale dei codici comportamentali e delle atmosfere di D&D, l'ideale gruppo nel quale crescere e dal quale trarre ispirazione. Una sorta di surrogato all'ennesima potenza delle ormai lontane partite a D&D a casa Garriott. Tra i tanti personaggi eccentrici che animavano la SCA, il più improbabile era un tale David Watson, allora trentenne ed esperto fabbricante di balestre! Richard divenne grande amico di Watson e, forse senza nemmeno accorgersene, trasferì in Ultima II il lato umano e peculiare della SCA: a differenza dei precedenti lavori di Garriott, Ultima II cominciò infatti a dare spazio a uno degli elementi più importanti nell'impianto RPG classico, l'interazione con i personaggi non giocanti. Fu proprio Watson, anni dopo, a rivelare che Garriott prendeva sistematicamente spunto per la creazione dei propri personaggi dalle giornate passate in seno alla SCA a fantasticare di cavalieri e Medioevo. La vita di tutti i giorni, per quanto singolare, entrava di diritto nelle sottili trame di un videogame.

Schermata iniziale del remake di Ultima I

ORIGIN E IL TEMPO DELLA MATURITA'

Senza un publisher, tuttavia, non si andava da nessuna parte. Richard cominciò così a sondare il terreno in cerca di una nuova software house, ma le sue richieste economiche esorbitanti (il 20% sui guadagni) e il desiderio di vendere unitamente al gioco una mappa di stoffa, un manuale e una scatola, gli impedirono qualsiasi tipo di accordo. E poi nessuno voleva avere a che fare con uno spostato che passava i weekend a duellare con le spade e a parlare di princìpi cavallereschi! L'insperato accordo con Sierra, stipulato un anno dopo il crack di California Pacific, tolse d'impaccio Lord British, che vide finalmente Ultima II sbarcare nei negozi. La tranquillità durò poco: divergenze di natura economica relative alla conversione del titolo per il nuovo Personal Computer IBM (Ultima II era nel frattempo sbarcato su Atari 800) convinsero Garriott a troncare ogni rapporto e a mettersi per conto proprio. Lasciata l'università, Lord British, in società col fratello Robert e con Chuck Bueche, fondò Origin Systems Inc., nome a cui fu ben presto affiancato il pretenzioso motto "We create worlds". Era il 1983 e un pezzetto di storia videoludica trovava finalmente la sua collocazione.



Garriott mostra la maglietta-epitaffio da lui preparata in occasione della chiusura di Origin, nel 2001.

Con Ultima II i mondi di Richard Garriott sbarcarono anche su Atari 800.

Pochi mesi dopo vide la luce, sempre su Apple II, Ultima III, forte dell'introduzione di un primordiale multi-party system con quattro personaggi giocabili e di un rinnovato sistema di combattimento con zoom sulla battaglia. La trilogia primigenia di Ultima era così completata. Negli anni successivi, la produzione di Garriott non avrebbe conosciuto interruzioni di sorta, dimostrando anzi una straordinaria maturità realizzativa. Dalla trilogia Avatar, nota per aver introdotto nel mondo RPG questioni di carattere etico (la condotta morale del personaggio influenzava lo svolgimento dell'azione), alla terza dimensione di Ultima Underworld, fino alla rivoluzione del multiplayer in rete di Ultima Online e alla scomparsa di Origin nel 2001, Garriott avrebbe dato fondo a tutta la sua genialità. Gli anni romantici e un po' folli di Houston e Austin erano però irrimediabilmente fuggiti, e con essi le nottate passate a giocare a D&D, a raccontarsi storie di eroi e draghi e a battagliare con improbabili spadoni. Ma a ben vedere, sul regno e sui sogni di Lord British il sole non sarebbe mai tramontato...

Davvero quantistico questo angolo di BovaByte

Bovabyte

...che illumina i connettori USB e non solo!

Noi Bovas bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Anche tu sei uno scienziato? Vieni a esporre le tue teorie sul forum BovaByte+Q.I.Zero

PASTOR"S HARRD STUFF

LA ROBBA MOLTO DURA DEL PASTORE!

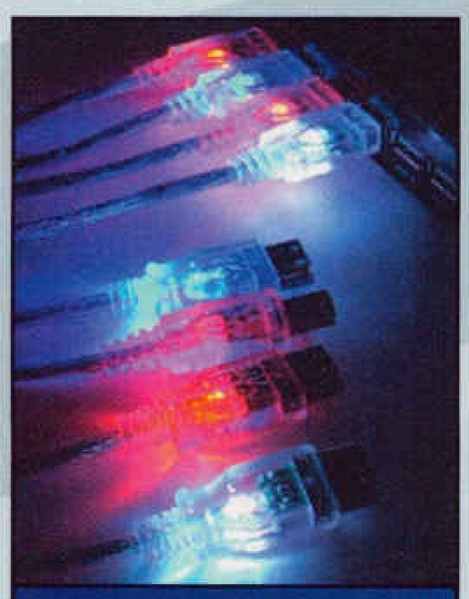
Non va beeeneeee! Alcuni lettoooriii mi hanno scritto lamentandooosiiii che da un po' di tempo dedico questo mio spazio recenseeendooo esclusivamente prodotti per cluster per il calcolo paralleeeeloooooooo. A parte il fatto che è veeeeroooooo, la vergogna cada su questi lettoooriiiii: trovateeemiii un argomento più professionaaaleeeee di questo se ne siete capaaaaciiii! Ad ogni mooodooo, visto che sono molto buono e non ho comunque dimenticato le mie "origini da desktop", ho voluto concentraaarmiiii su qualcosa di più fruibile a tuuuttiiii...

Ultimamente ho infatti notato che, a parte i miei sopraccitati server per il calcolo paralleeeloooo, i miei desktop utilizzano sempre di più cavi USB... Ovviamente su porte USB 2.0, ma questo è inutile che ve lo diiicaaa, veeeeroooo? Ebbeeeneeee, i cavi USB, così come le porte e i vari dispositiiiviii, utilizzano purtroppo i soliti segnali elettrici per far transitare i daaatiiii, il che, come tutti sappiaaamooo, nel caso del protocollo USB 2.0 ci fa arrivare alla velociiitàaaaa di picco teoriiicaa di 480 Mb/s. Questa velociitàaaa è irrisoriiiaaaa, non vi pare? Ebbeeeneeeee, dal momento che purtroppo non è possibile ridisegnare lo staaandaaard USB (prima o poi rilascerò ai produttori di schede madri le specifiche del protocollo USB 3.0 non appena lo avrò terminaatooo), è almeno possibile incrementaaareee la velocità con cui i segnali passano dentro i caaaviii, sostituendo l'obsoleto transito di elettroni con la fibra ottiicaaa! Beeeellooo! Così facendo, per lo meno, dentro il cavo i segnali si muoveranno alla velocità della luuuceee, il che è molto professionaaaleee (nonché inutile visto che ritornano ad essere segnali elettrici alle estremità del cavo, NdD)... Ebbene, vi lascio immaginare chi ho chiamaaatooo: il reparto sviluppo della ditta Airons di Vigevano, la quale, prontameeenteee, ha iniziato il ciclo produttivo di questi cavi USB con tecnologia in fibra ottica di Muraaanooo (tm); Si noti anche l'effetto luminescente, davvero professionaaaleee!

BOVABYTE

CAVI USB 2.0 IN FIBRA OTTICA DI MURANO

A nessuno piace possedere un PC che manca di carattere. Ecco perché la ditta Airons di Vigevano è costantemente alla ricerca di nuovi ed eccitanti modi per rinnovare il vostro personal computer, prestando anche un occhio di riguardo alle ultime tecnologie disponibili. E dopo case con neon e finestre tagliate con precisione laser, sono finalmente disponibili i nuovi cavi USB 2.0 compliant realizzati in fibra ottica di Murano (tm); i benefici dell'uso della fibra ottica di Murano sono molteplici: innanzitutto i dati viaggiano all'interno del cavo alla velocità della luce; in secondo luogo la fibra ottica di Murano, disponibile in varie colorazioni, aggiunge quel tocco di classe in più alla vostra scrivania con la sua sfavillante illuminazione!



Una foto professionale dell'effetto luce al buio. Vero che sono un abile fotografooo?

I meravigliosissimi connettori USB con effetto luceeeee.

Specifiche tecniche:

- USB 2.0 compliant
- tecnologia brevettata in fibra ottica di Murano (tm) in 4 differenti colorazioni
- i dati nel cavo si muovono a circa 299.792.458 m/s

TECNICAAA 10
SCATOLAAA 10
ESTETICAAA 10
PERFORMANSSS 10

10

Un add-on meravigliooosoooo, e assolutamente immancaaaabileeee!!!

Produttore:
Ditta Airons di Vigevano
Prezzo: € 5.000
Prezzo opzione colorazione personalizzata a domicilio: 20.000 euro.

TORNA, A GRANDE RICHIESTA, L'ANGOLO DEL CHINNICO

DIMOSTRAZIONE DELLA LEGGE DI BESSER SULLA METROPOLITANA

Visto il successo ottenuto dalla formula per il calcolo dei ritardi dei mezzi pubblici, ho deciso di non dormire sugli allori e proseguire nella mia missione scientifica. Analizzando accuratamente le annotazioni che stilai ai tempi dell'università (sapevo che prima o poi mi sarebbero venute utili), ho scoperto una tendenza che potrebbe dare finalmente un'anima teorica a quella celeberrima legge sperimentale che è universalmente conosciuta come Legge di Besser sulla Metropolitana, la quale recita:

"Quando sei al piano mezzanino e senti lo sferragliare di un treno, è inutile che corri ai binari: il treno in arrivo è sempre quello dall'altra parte. Il tuo è quello che stava già partendo".

Come mai il treno in arrivo è sempre quello dall'altra parte? E come mai il nostro è sempre in partenza? Finalmente spiegato uno dei più curiosi fenomeni legati ai mezzi pubblici.

In effetti l'evento è ben documentato e non privo di conseguenze. Da una recente indagine medico-statistica condotta da un gruppo di ricercatori del centro S. Raffaele di Milano è infatti emerso che quando il milanese medio percepisce il caratteristico suono di un treno che corre sul binario, esso ha un improvviso attacco di asma e depressione. Questo fenomeno è spiegabile correlandolo al condizionamento pavloviano che il milanese subisce durante i primi anni di utilizzo della metropolitana. Dopo questo breve periodo di addestramento forzato, è sufficiente il minimo stimolo perché accada che l'istinto di correre a perdifiato fino al binario, seguito da frustrazione per aver comunque perso il treno, prenda il sopravvento sulla ragione e scateni i sintomi sopracitati.

È quindi evidente che una eventuale introduzione di un'adeguata istruzione sul fenomeno nei programmi di insegnamento elementare del capoluogo lombardo avrebbe notevoli e benefiche ricadute sociali. Per spiegare il fenomeno cominciamo a riconoscerne la natura quantistica. Come ogni persona che abbia una preparazione elementare in fisica sa bene, ogni sistema può essere descritto da una funzione, che permette di calcolarne lo stato. Ad esempio, conoscendo la velocità e la posizione iniziali di un proiettile, è possibile ottenere una formula per ricavarne traiettoria e velocità, istante per istante. Per i fenomeni quantistici è possibile ricavare una funzione analoga, detta tecnicamente funzione d'onda y, che consente non solo di calcolare le proprietà del sistema, ma anche quale probabilità esista che esso si presenti in uno stato piuttosto che in un altro. A causa infatti del principio di indeterminazione di Heisenberg, non si può sapere con certezza come un sistema quantistico si presenterà in un dato momento, ma solo quale probabilità abbia di trovarsi in uno stato piuttosto che in un altro. Se il proiettile dell'esempio precedente avesse dimensioni quantistiche, invece della traiettoria, si potrebbe solo calcolare la probabilità che esso avrebbe di trovarsi in ogni punto dello spazio istante per istante. Caratteristica curiosa e divertente dei fenomeni quantistici è che, quando più di essi interagiscono, accadono cose singolari. Immaginiamo di avere tanti proiettili del tipo precedente, ciascuno con le sue probabili traiettorie, nello stesso ambiente. Ebbene si verifica che stranamente alcune di queste traiettorie non vengono mai percorse, sebbene in teoria sarebbero possibili per la singola particella. Se si va a ricavare la funzione d'onda del sistema globale, combinando quelle dei singoli proiettili, e si calcola la probabilità che essi si trovino lungo una di tali traiettorie, la si troverà infatti uguale a zero. Esempi classici sono gli esperimenti di interferenza e diffrazione della luce e degli elettroni. Ora, il sistema 'Metropolitana' è costituito dalla combinazione delle funzioni d'onda dei treni che viaggiano nei due sensi di marcia della linea. Ogni treno è infatti quantistico e obbedisce principio di indeterminazione, poiché è impossibile conoscerne con precisione gli orari di passaggio, se non nel momento stesso in cui li osserviamo (sappiamo tutti che gli orari esposti al piano mezzanino sono lì per pura formalità).

Analogamente agli esempi anzidetti, anche il sistema Metropolitana si comporta in modo 'strano': in particolare la probabilità che, correndo giù dal piano mezzanino, si osservi un treno arrivare in stazione nella direzione desiderata, mentre per il treno isolato ha un valore positivo (pure se magari basso), al contrario per il sistema completo scende inesorabilmente a zero. Se quindi dal piano mezzanino l'osservatore percepisce lo sferragliare del treno, esso può essere sicuro che non si tratta del suo treno che arriva. Al massimo sta partendo. Altrimenti potrebbe trattarsi del treno sull'altro binario o ancora entrambi i treni (la funzione d'onda assegna una probabilità identica a ciascuno di questi eventi). È in quest'ultimo caso che la Legge di Besser si manifesta in tutte le sue implicazioni. Nel caso in cui si tratti del solo treno percorrente la direzione opposta, una semplice serie di osservazioni sperimentali mostrerà statisticamente che metà delle volte il convoglio è in arrivo, mentre l'altra metà è in partenza.

Cucù! Il treno è andato!!! La tua corsa è stata del tutto inutile! Se leggevi BovaByte, avresti risparmiato almeno il fiato!

Spieghiamo infine cosa succede nell'eventualità della presenza contemporanea dei due treni su entrambi i binari. Dobbiamo introdurre qui il Principio di Esclusione di Pauli, originariamente applicato alla distribuzione degli elettroni nei sistemi atomici. In breve, esso afferma che due elettroni non possono occupare lo stesso stato quantico (la stessa orbita nell'atomo), a meno di non avere, per una certa proprietà detta 'spin', l'uno il valore opposto dell'altro. Abbiamo già visto che il treno nella direzione di interesse dell'osservatore sarà giocoforza in partenza. L'altro treno viene a trovarsi quindi nello stesso stato quantico (la stazione), ma, per il Principio di Esclusione di Pauli, non potrà occuparlo a meno di non presentarsi in direzione opposta, ovvero in arrivo, esattamente come previsto dalla Legge di Besser.

Music Machine

TGM

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nel Music Machine on line: Mao's box, Vlad's kingdom, Tgm in discoteca, concerti, recensioni ecc..

L'INTERVISTA

PINK GREASE

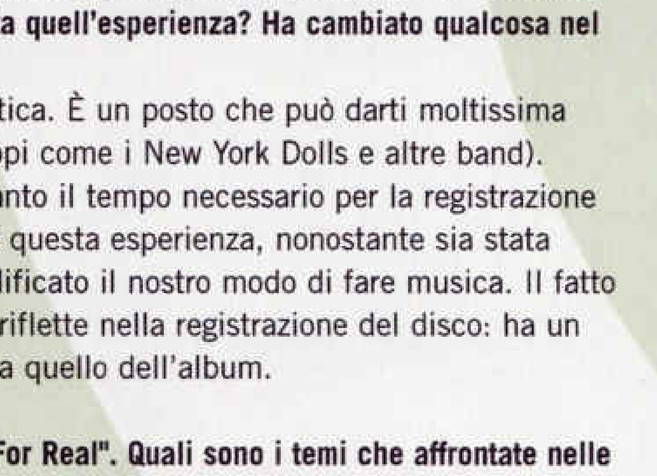
Non so come, ma a qualcuno (la Roby...) è venuta la "malsana" idea di mandarmi a intervistare i Pink Grease, band inglese che ha recentemente pubblicato il suo album di debutto (dal titolo "This Is For Real", nei negozi a partire dal 14 giugno: è probabile che abbiate visto in televisione il video del loro primo singolo," Fever"). Così, mi sono seduto su una comoda poltrona in un albergo di Milano, ed ho fatto quattro chiacchiere con questi simpatici ragazzi di Sheffield.

TGM: Salve ragazzi. Cominciamo, ovviamente, dal principio. Come vi siete conosciuti?
Pink Grease: Ci siamo conosciuti un po' qui e un po' là. Infatti, alcuni di noi andavano allo stesso college, mentre altri si sono incontrati nei club. Ci siamo trovati bene immediatamente, eravamo le persone più strane che si potessero trovare alle feste e nei locali! Siamo diventati amici, e abbiamo deciso di formare una band, ma non una qualsiasi: volevamo un gruppo con una forte dose di personalità, considerando che dalle nostre parti non ci sono complessi di grande spessore. Beh, ci siamo riusciti...

TGM: Voi siete tutti di Sheffield. Vivere lì ha influenzato la vostra musica? La scena musicale della città vi ha ispirato in qualche modo?
PG: Proprio così, noi abbiamo vissuto a Sheffield. Non è una città molto stimolante, anzi tutt'altro: è noiosa e poco divertente. È una città industriale, ci sono fabbriche dappertutto, e la gente spesso non sa cosa fare. Da Sheffield provengono alcune famose band, come gli Human League (anche i Def Leppard e gli ABC sono originari di Sheffield), ma noi non siamo molto interessati alla scena musicale locale. Volevamo, e lo vogliamo tutt'ora, creare qualcosa di originale, un gruppo in grado di farsi apprezzare in tutto il mondo.

TGM: Prima di "This Is For Real" avete registrato un mini album a New York (dal titolo "All Over You"). Come è stata quell'esperienza? Ha cambiato qualcosa nel vostro modo di fare musica?
PG: New York è una città fantastica. È un posto che può darti moltissima ispirazione (soprattutto per gruppi come i New York Dolls e altre band). Purtroppo, siamo rimasti lì soltanto il tempo necessario per la registrazione del disco, quindi non credo che questa esperienza, nonostante sia stata veramente eccitante, abbia modificato il nostro modo di fare musica. Il fatto di essere stati lì, comunque, si riflette nella registrazione del disco: ha un sound molto differente rispetto a quello dell'album.

TGM: Parliamo un po' di "This Is For Real". Quali sono i temi che affrontate nelle vostre canzoni? Cosa vi aspettate dal vostro album di esordio?
PG: Le canzoni del nostro album parlano di emozioni, e di tutto quello che un essere umano può desiderare o temere. In effetti, i testi trattano moltissimi temi. È un CD vario e originale, anche dal punto di vista stilistico: si possono trovare brani con un ritmo più veloce e un sound più duro, mentre altre (come per esempio "Peaches") sono più soft. Abbiamo cercato di registrare un grande disco pop, vogliamo piacere al maggior numero possibile di persone. Speriamo che la gente, ascoltando il nostro lavoro, possa sentirsi viva e divertirsi. Siamo convinti che il prossimo singolo abbia tutte le carte in regola per diventare un grande successo...



TGM: Quindi avete già scelto il prossimo singolo. Quale sarà?
PG: Sarà "The Pink G.R.EASE", di cui abbiamo già girato il video.

TGM: Che progetti avete per il futuro? Farete concerti in giro per l'Europa?
PG: Andremo in giro per l'Europa a fare concerti. Per ora vogliamo concentrarci soltanto su questo e su "This Is For Rea"l. Vorremmo venire a suonare anche in Italia, visto che è un paese che ci piace molto. Per il futuro vogliamo continuare a comporre belle canzoni e a registrare album di successo.

TGM: Qualche giorno fa ho cercato mi sono connesso a Internet, ho aperto un programma di file sharing, ho cercato "This Is For Real – Pink Grease" e ho trovato il vostro album. Cosa pensate di Internet?
PG: Internet è una cosa fantastica. Ti permette di raggiungere un sacco di persone e di farti conoscere. Ha reso il mondo molto più piccolo, facilitando la comunicazione. Siamo molto interessati a Internet, proprio per questo abbiamo un sito dedicato alla nostra band (ovviamente lo trovate su http://www.pinkgrease.com/ NdMarco). Purtroppo, ci sono anche dei lati negativi, come il fatto che la gente possa scaricare gratis interi album...

TGM: Da come vi presentate, si capisce che lo stile e l'immagine è molto importante per voi...
PG: Certo, l'immagine secondo noi ha un ruolo determinante. Ma non è soltanto il modo di vestire, piuttosto è come ci si presenta alla gente quando si sta su un palco. La dimensione live per noi è importantissima (prima di tutto, infatti, siamo una live band): ci sono un sacco di gruppi che salgono sul palco e se ne stanno impalati a suonare senza fare niente di spettacolare. Poi, quando uno torna a casa e ripensa al concerto, dice fra sé e sé: "Ma che cosa sono andato a vedere? Niente!". Siamo convinti che sia fondamentale far divertire gli spettatori e offrire uno spettacolo che venga ricordato.

TGM: Parliamo un po' dei gruppi musicali che l'Inghilterra sta esportando in questo momento. Per esempio, The Darkness, The Thrills, The Veils...
PG: Beh, non siamo grandi fan dei The Darkness. In Inghilterra sono un po' dappertutto, ma non ci sembra che facciano nulla di particolarmente nuovo. Insomma, si rifanno un po' troppo a gruppi del passato. Quindi, se a uno piace quel genere, perché non ascolta direttamente gli originali? Per esempio, i Queen. Preferiamo altre band, come gli Yeah Yeah Yeahs, gli White Stripes e i Franz Ferdinand. Questi ultimi hanno preso molto dai complessi del passato, ma sono riusciti a rielaborare il tutto in maniera originale.

TGM: È stato un piacere parlare con voi, ci vediamo! E grazie...
PG: Di niente. Ciao!

Dopodiché la conversazione si è spostata su altri argomenti (come "qual è la vostra bevanda alcolica preferita?", "cosa avete fatto ieri sera?" e via dicendo), ma non credo che possano interessare... Quindi vi saluto, e vi consiglio di tenere d'occhio i Pink Grease...I Pink Grease sono: Rory (voce), Steve (chitarra), Nick (machine), John (sassofono e chitarra), Stuart (basso) e Marc (batteria).
Marco Sormani cloud@xenia.it

MUSIC MACHINE

LE RECENSIONI

AA.VV. - HIGH SPEED SOUNDS VOL.1 (Twilight Music/Sound BK)

Prendete un eclettico e navigato montatore di adrenalinici videoclip, affiancategli un terzetto di compositori di musica elettronica con svariati album alle spalle e mixate il tutto. Il risultato è questo inedito, o quantomeno insolito, prodotto audiovisivo di musica & immagini ispirato alle competizione motociclistiche delle gare di Superbike. Il concetto è tanto semplice quanto intrigante: accompagnare videoclip spesso frenetici, raramente più placidi, aventi come protagonisti le scatenate dueruote guidate da centauri che nulla hanno da invidiare ai più conosciuti protagonisti della Moto GP, suoni e ritmi ad hoc, in grado di donare quel brivido elettrizzante in più alle riprese e fungere non solo da accompagnamento ma costituire un mix inscindibile con esse. Un obiettivo raggiunto con successo grazie a brani composti da artisti dance/trance quali No Noise, Victor, Urban Chill, Barrièree, Le Confort Electronique e Gloomy-Go abilmente accompagnati da video in grado di restituire la velocità, il ritmo e la voglia di libertà che possiede una moto, specie se dotata, come in questo caso, di un sacco di cavalli sotto l'aggressiva carenatura. Il prodotto viene offerto in una pregevole doppia veste, sia su supporto DVD che CD. Il primo permette ovviamente di gustarsi i videoclip assemblati da Fabrizio Civirani sulle ritmiche di Marco Ricci, Maximus e Peter Micioni; il secondo offre le sole tracce audio, garantendo così una piena fruibilità del tutto: autoradio, lettore CD portatile, impianto home theater con DVD, PC... ogni apparecchio multimediale può essere utilizzato per gustarsi le 14 tracce presenti sui dischi argentei presenti nella custodia. Il DVD, della durata di circa 65 minuti, offre una codifica audio stereo surround ad elevato bitrate e anche qualche extra: una galleria fotografica, un dietro le quinte nei box delle scuderie del mondiale SBK e una bella guida in formato PDF su tale campionato, da consultare tramite un Personal Compuer dotato del software Adobe Acrobat Reader (che è possibile scaricare gratuitamente qui: http://www.adobe.it/products/acrobat/main.html). In definitiva un prodotto sfizioso, che potrebbe piacere anche a coloro che non si considerano grandi fruitori di musica elettronica.

Massimo Monti ilvlad@xenia.it

SPAZIO ITALIA

MAX GAZZÈ – UN GIORNO (Emi)

L'ha fatto di nuovo. Più o meno ogni due anni, c'è un appuntamento con la Musica che non può mancare: il disco nuovo di Max Gazzè. E, come al solito, mi ritrovo l'autoradio letteralmente monopolizzata, facile terreno di conquista per una persona che ama l'accompagnamento musicale quando guida, e che non disdegna di prestare l'orecchio a testi un po' bizzarri (e che ognuno può interpretare come vuole) e, soprattutto, ad arrangiamenti che possiamo definire, in una sola parola, geniali. "Un giorno" è tutto questo e anche di più. Per registrarlo, Gazzè e i suoi musicisti hanno ben pensato di usare strumenti elettrici non più recenti degli anni '70, conferendo quindi ai suoni un aspetto volutamente "vecchio" ma terribilmente energico, che in alcune canzoni si fa a dir poco trascinante ("Pallida", con Daniele Silvestri, farà probabilmente scuola per l'uso delle chitarre distorte – oltre a candidarsi tormentone stagionale, un po' come "Vento d'Estate" tanti anni fa). Ma ciò che conta, come al solito, sono le canzoni. Melodiche senza essere sdolcinate (credo di aver riso per almeno un quarto d'ora ascoltando la prima volta "Annina" e, soprattutto, l'inatteso finale), costruite sapientemente, insomma... Gazzè o lo si ama o lo si odia. Se lo si ama, come nel mio caso, non bisogna per nessuna ragione al mondo lasciarsi sfuggire "Un giorno", un album che, tra le altre cose, spazza via le nubi all'orizzonte di "Ognuno fa quel che gli pare?", disco un po' sotto tono di due anni fa. "E per esempio, non è vero, che poi mi dilungo così spesso su un solo argomento..."

p.bes

LA RECENSIONE DEL MESE DI...

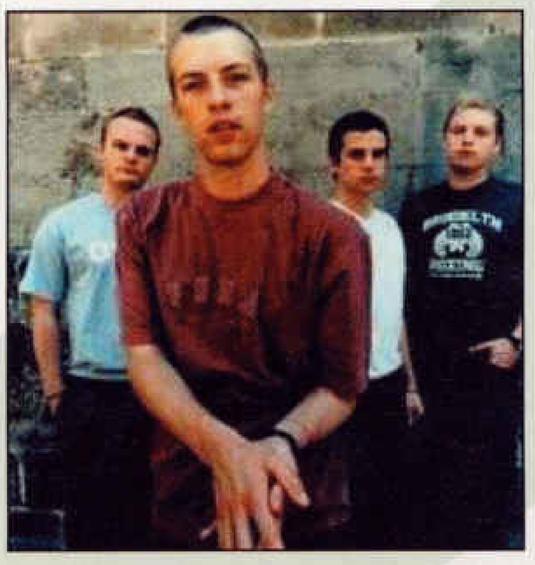
MARCO BERNASCONI

mttb@tin.it

Vuoi vedere la tua recensione stampata su TGM? Connettiti alla sezione Silver Club di TGM Online e scrivi la tua opinione nell'area Music Machine!

COLDPLAY - A RUSH OF BLOOD TO THE HEAD

Chris Martin ce l'ha fatta e insieme ai suoi tre compagni di "viaggio" ha sfornato un secondo album dopo l'acclamatissimo "Parachutes", zittendo voci che volevano il gruppo già sull'orlo dello scioglimento e privo di voglia di comporre nuove canzoni. Il tutto è stato clamorosamente smentito da un disco addirittura migliore del precedente, secondo me troppo melenso e chiuso in se stesso, mentre qui, pur mantenendo lo stesso stile ed essendo ben riconoscibile, si ha a che fare con melodie più corpose e trascinanti, che oserei definire quasi maestose. Pur con le dovute differenze, mi sembra di riconoscere un'evoluzione simile a quella compiuta dai Muse che, partendo dai classici canoni rock, hanno aggiunto cattiveria e quel pizzico di magniloquenza, riscontrabile anche in questo CD. Come non apprezzare il perfetto equilibrio della parte strumentale di "Politk", "In My Place" o "A Rush Of Blood To The Head", dove melodie di matrice pop/inglese sono state rafforzate e rese veramente intense? Bellissimi anche i testi, a tratti struggenti come in "The Scientist" e comunque bene o male incentrati sui grandi temi universali come l'Amore, la Felicità, la Sofferenza. Non trascurabile anche il valore complessivo dell'album, equilibrato e che si ascolta sempre piacevolmente dall'inizio alla fine, con logici picchi ma con una qualità media difficilmente riscontrabile nel panorama odierno. Un grande acquisto quindi, che fa sognare e riflettere...



Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

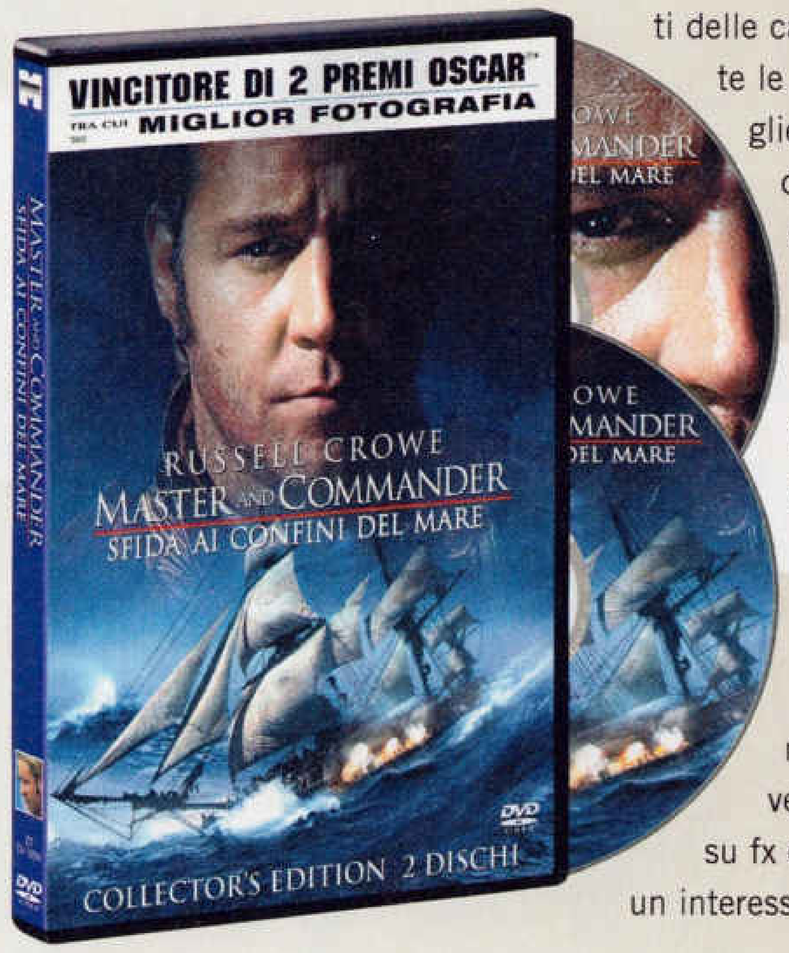
Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

Si comincia ad avvertire voglia di mare, di viaggi e di avventure! E in questo caldo appuntamento con il Movie Machine ci occupiamo proprio di oceani, hotel, spazi sterminati, paesi esotici, incontri sentimentali... Ok, non lo facciamo nella maniera canonica, ma l'estate è salva comunque!

MASTER & COMMANDER - Sfida ai confini del mare

(MASTER AND COMMANDER - THE FAR SIDE OF THE WORLD)

Epica narrazione di eroi, combattimenti, morti gloriose, avventure attraverso Oceani sconfinati e per terre sconosciute. Il film si basa sui personaggi creati dallo scrittore Patrick O'Brian, protagonisti di una ventina di romanzi. L'azione è stata spostata dal 1812 al 1805 e la nave avversaria è francese, mentre nel romanzo (il decimo della serie) era dei ribelli delle colonie nord-americane. L'eroico e inflessibile Capitano Jack Aubry, della Marina Inglese, molto amato e stimato dagli uomini della sua ciurma, deve affrontare una nave nemica, in un lungo inseguimento che terminerà alle Isole Galapagos, allora incontaminate e sconosciute. Splendido cast, riprese eccezionali di combattimenti devastanti e di uragani apocalittici, costumi e scenografie curatissimi. Molta attenzione è stata data alla ricostruzione delle splendide navi da guerra e dei devastanti effetti delle cannonate, durante le realistiche battaglie. Il film ha vinto due Oscar, per Sonoro e Fotografia. DVD doppio veramente notevole: immagine di eccezionale pulizia e definizione, anche nelle scene nebbiose, nel rispetto della fotografia originale poco satura, sempre su toni azzurrini e grigi. Audio potente e dettagliatissimo, sia nella resa delle battaglie sia dei rumori ambientali, con ottimo effetto di coinvolgimento. Extra abbondanti, davvero completi, curiosi e divertenti (vedere gli speciali su fx e suono e le riprese con più cineprese). In allegato, un interessante boocklet. Molto curati anche i menù animati.



SCHEDA

Regia: Peter Weir
Interpreti: Russell Crowe, Paul Bettany, James D'Arcy
Distribuzione: Buenavista
Sottotitoli: italiano, inglese, inglese non udenti
Schermo: 2.35:1
Audio: italiano, inglese DD 5.1
Dischi: 2
Anno: 2003
Extra: commento di Weir e Rothman; I cento giorni (making of); sulla scia di O'Brian (sull'adattamento del romanzo); dietro le quinte (cinematic phasmids, sugli effetti speciali; sound design, sugli effetti sonori; speciale HBO); sei scene eliminate; riprese con più cineprese; galleria di immagini (fotografie, disegni)

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: IL RITORNO DEL RE (THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING)

Con l'assegnazione di 11 Oscar, si è conclusa la grandiosa saga: dopo sacrifici che hanno portato a molti la morte e a molti altri indicibili sofferenze, l'Anello viene finalmente distrutto dal fuoco eterno. Lo spietato occhio del male, che scruta e scava nelle anime, si è chiuso. Aragorn non è più il Ramingo, si è assunto le sue responsabilità; Arwen ha rinunciato all'immortalità per amore suo; molti, invece, hanno rinunciato alla vita, per amore della libertà di tutti. Tanti si sono visti cambiare la vita. Frodo, umile e mite, ha sofferto più di tutti. Gollum, personaggio di statura epica, ha pagato il suo prezzo. Ora, finalmente, la pace e la serenità. Solo nel DVD, sapremo che fine ha fatto il crudele Saruman. Non resta che inchinarsi all'esercito di meravigliosi tecnici e artigiani radunato dal geniale Peter Jackson. Splendida l'immagine, come nelle altre puntate, una delle più nitide e definite viste ultimamente. Così anche l'audio, per potenza e dettaglio, con totale sensazione di coinvolgimento. In questa prima uscita a due dischi troviamo, fra gli extra, "La visione del regista" che è uno speciale con interviste e dichiarazioni conclusive di regista e cast (20 minuti). "Il viaggio del regista" invece è l'esauriente making of (30minuti). Poi abbiamo un documentario (doppiato) del National Geographic di 50 minuti, con numerosi, interessanti riferimenti storici; i contributi speciali sono sei: il destino di Aragorn, Minas Tirith, la battaglia di Pelennor, Sam il coraggioso, Eowyn la dama bianca e Cavalli digitali.

SCHEDA

Regia: Peter Jackson
Interpreti: Viggo Mortensen, Elijah Wood, Ian McKellen, Orlando Bloom
Distribuzione: Medusa
Sottotitoli: italiano, inglese, italiano non udenti
Schermo: 2.35:1
Audio: italiano, inglese DD 5.1 EX
Dischi: 2
Anno: 2003
Extra: La ricerca è terminata: visione del regista; il viaggio del regista: filmare Il Ritorno del Re; speciale del National Geographic; contributi speciali a lordoftherings.net; trailer; spot tv; super-trailer della Trilogia; i videogame della EA Games

€ 28,00

L'ULTIMA ALBA

SCHEDA

Regia: Antoine Fuqua
Cast: Bruce Willis, Monica Bellucci, Cole Hauser, Tom Skerritt, Eamonn Walker
Distribuzione: Medusa
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 2.35:1
Audio: DTS 5.1, DD 5.1
Dischi: 1
Extra: interviste; dietro le quinte; trailer; cast

€ 24,99

Bruce Willis è il tenente Waters, veterano di molte azioni coraggiose, a capo di un gruppo di Marines affiatato e fedele. Viene mandato in Nigeria, dove sta infuriando l'ennesimo conflitto tribale, con l'incarico di recuperare la Dottoressa Kendricks (Bellucci), donna eroica che cura in un ospedale da campo i pochi sopravvissuti alle stragi. Ma la missione non sarà semplice come sembra: la dottoressa si rifiuta di partire senza i suoi pazienti (sa che lasciandoli li abbandonerebbe a morte certa). Il nostro Willis non resiste alla visione di tanti sventurati e si lascia convincere. Inizia così una lunga ed estenuante ritirata nella giungla, rallentata anche dalla presenza di un traditore, braccati dagli spietati killer governativi. A pochi metri dalla salvezza, si svolgerà l'ultimo sanguinoso combattimento. Finale eroico. Film come questo (e come Wind talkers o We were soldiers) risultano un po' fastidiosi, a differenza dell'ottimo Black Hawk Down, per un eccesso di intenzione autocelebrativa.

Bruce Willis ricopre il suo ruolo in modo efficace, Bellucci è sempre troppo bella per risultare credibile (e sulla sua dizione è già stato detto di tutto). Validi tutti i comprimari. Ottima l'immagine, uno dei punti di forza del DVD, per pulizia e definizione, anche in condizioni difficili. Efficacissimo l'audio, potente ed estremamente dettagliato, molto coinvolgente. Extra discreti.

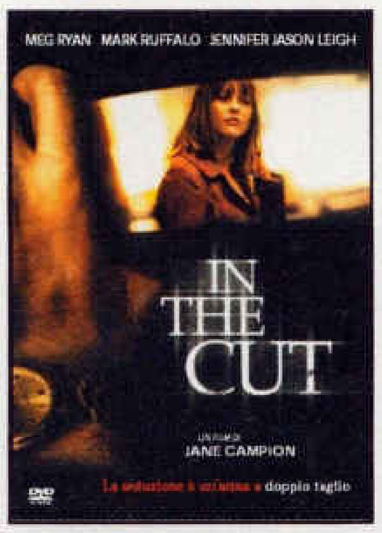
IN THE CUT

SCHEDA

Regia: Jane Campion
Cast: Meg Ryan, Mark Ruffalo, Jennifer Jason Leigh
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano
Schermo: 1.85:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento regista e cast; intervista con Meg Ryan; making of; trailer

€ 23,20

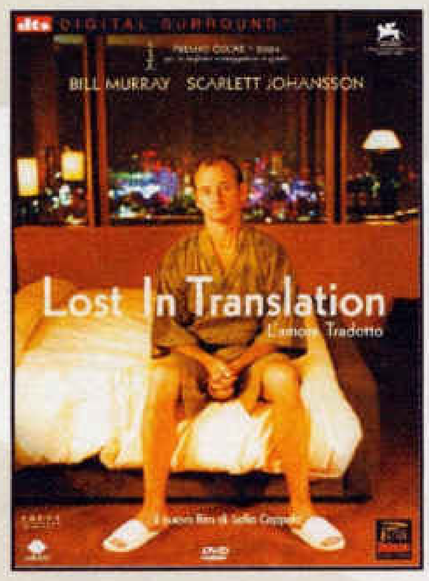
Frannie è un personaggio negativo: è un'insegnante single, sciatta, repressa, scostante. Ha una sorella, psicologicamente labile, pochi soldi, niente amori, nessuna illusione. Si trova casualmente coinvolta come testimone nelle indagini su un efferato omicidio. Conosce un poliziotto e inizia con lui una relazione sessuale, molto hard. Ma il killer comincia a interessarsi anche a lei e la storia prende una piega sanguinaria. Tratto dal romanzo di Susanna Moore, "Dentro", il film ha un finale tanto diverso da rendere i paragoni impossibili. Sono ben rese e ben fotografate, invece, le atmosfere degli squallidi ambienti (abitazioni, bar, strade) di una New York per niente turistica, che riflettono lo sbando esistenziale dei protagonisti. Meg Ryan ha fortemente voluto questo film, nel tentativo di darsi un'immagine nuova, più aggiornata alla sua realtà, nell'impossibilità di continuare ad interpretare commedie romantico-sentimentali e recita decorosamente. Ottima la sempre nevrotica Jennifer Jason Leigh. Mark Ruffalo (Il castello, La mia vita senza me, Conta su di me, Collateral) è il rude poliziotto, ambiguo e inquietante. Dirige con stile il premio Oscar Jane Campion (Lezioni di piano, Ritratto di Signora, Holy Smoke). Belle musiche dei francesi Air. Nel DVD, la qualità dell'immagine dipende dalle scelte della regista, infatti la fotografia è spesso "sporca" e poco definita, con tonalità tendenti al marrone, rotte ogni tanto da dettagli in un rosso acceso. Alcune sequenze movimentate sono girate anche con la macchina a mano. Anche la luminosità è bassa. Audio nitido, centrato sui dialoghi. Extra interessanti.



LOST IN TRASLATION - L'amore tradotto

SCHEDA

Regia: Sofia Coppola
Cast: Bill Murray, Scarlett Johansson, Giovanni Ribisi
Distribuzione: Dolmen
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 1.85:1
Audio: italiano DTS 5.1/DD 51
Dischi: 1
Extra: sei scene eliminate; Lost in location (making of); conversazione con Murray e Sofia Coppola; Matthew's Best Hit TV; videoclip musicale; trailer



Il film, premiatissima seconda regia per Sofia Coppola, degna figlia di cotanto padre, ha vinto un Oscar come migliore sceneggiatura originale, tre Golden Globe e un premio al Festival di Venezia. È stato girato in un mese ed è costato solo quattro milioni di dollari. In un impersonale ed efficientissimo hotel di Tokyo, si incontrano persone fra loro altrimenti distanti: Bob Harris è un attore in declino, in città per girare lo spot di un whiskey; Charlotte è la fresca sposa di un giovane fotografo molto di moda. Bob è un uomo deluso dalla vita e dagli affetti, in crisi professionale e sentimentale. Attraversa la vita come su un palcoscenico estraneo, perplesso e stranito. Immerso nell'incomprensibile universo giapponese, ai nostri occhi davvero marziano, si sente sempre più isolato. Charlotte è delusa dal giovane marito, incerta sulla sua relazione con un uomo totalmente immerso in se stesso e nel proprio lavoro, circondato da persone vuote ed ignoranti. Si incontrano nei lunghi corridoi dell'Hotel prima casualmente, poi cercandosi. Dividono qualche avventura nella Tokyo notturna, con simpatia sempre più venata d'affetto, fino a sfiorare con delicatezza un'impossibile storia d'amore. Forse la reciproca conoscenza sarà servita a chiarire ad entrambi le idee sulle scelte necessarie per il futuro. Un grande Bill Murray, che dimostra di essere un ottimo attore, al di là delle comparsate in filmoni miliardari. Ottima anche la Johansson, che non è più solo un'interessante promessa. Da antologia la sequenza in cui Murray deve girare lo spot e sottoporsi a una sessione fotografica. Un film delicato, che suggerisce e non dice, come la frase che Bob sussurra nel finale all'orecchio di Charlotte e che noi spettatori non sentiamo.
Buona l'immagine, nel complesso ben definita, che risente delle scelte della regia. Audio in un buon DTS, che rende bene i dialoghi ma anche i rumori ambientali e le musiche. Extra molto volonterosi, circa un'ora di materiale, fra i quali il Matthew's Best Hit TV è l'imperdibile show televisivo dell'incredibile presentatore giapponese platinato.

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

E hoplà, anche quest'anno cominciano le vacanze.
Cosa significa? Significa che io devo lavorare in redazione con una temperatura da fonderia, che le telefonate della gente che vuole assistenza tecnica per i giochi trovati nelle riviste di giardinaggio si moltiplicano e che lo smog milanese diventerà cinque volte più velenoso. Rivoglio l'inverno. Credo che lo aspetterò giocando con le console, pertanto ecco qui un po' dei miei passatempi.

SYPHON FILTER - OMEGA STRAIN

Eh, lo so che vi prendete male se vi faccio vedere che do "solo" 70 a un qualsiasi Syphon Filter. Però anche i più accaniti fan della saga devono ammettere che, rispetto al primo episodio, c'è stato un deciso calo nella serie. Omega Strain, poi, tocca un punto relativamente basso (relativamente, perché 70 è comunque un buon voto), più per volontà dei programmatori che per mancanze sue proprie. Il gioco è stato infatti pensato essenzialmente per il multiplayer online, anche se non so quanta gente potrà sfruttare questa possibilità in Italia… Ma andiamo con ordine. I precedenti Syphon Filter erano degli stealth game con qualche sequenza d'azione: era necessario infiltrarsi oltre le linee nemiche evitando gli avversari e, quando se ne presentava la necessità, uscire allo scoperto e farli fuori, ovviamente facendo bene attenzione a non trovarsi palesemente in inferiorità numerica. Omega Strain, per certi versi, ribalta questa concezione, diventando un vero e proprio shooter in terza persona. Volete sapere qualcosa dell'ineffabile modalità multiplayer online? Si tratta sostanzialmente di giocare le stesse missioni del single player con un massimo di quattro partecipanti in cooperazione (esistono ovviamente delle modifiche apportate, necessarie per bilanciare il gioco rispetto al numero di giocatori). Ci sono anche delle missioni appositamente concepite per il gioco di gruppo. Al solito, la serie di Syphon Filter non è mai stata esattamente ai vertici della produzione per console in quanto a realizzazione della grafica. Omega Strain non si sottrae a questa tradizione: scenari e personaggi monotoni, poligoni piuttosto grezzi e animazioni che non vanno molto oltre la sufficienza. Non è un difetto enorme, visto che comunque il gioco si lascia giocare e riesce comunque a interessare. È piuttosto un problema che dovrebbe essere risolto da anni, ma sul quale si è sempre glissato… Omega Strain è bizzarro, perché non si capisce molto bene dove si collochi rispetto agli altri titoli della saga. Gli appassionati di Syphon Filter non ci troveranno un altro Syphon Filter, ma un titolo dalla filosofia fondamentalmente diversa. Chi cerca uno shooter in terza persona, invece, finirà con un prodotto non più che discreto e superato da parecchi concorrenti. La ragione d'essere del gioco sta quindi essenzialmente nel multiplayer, ma viene da chiedersi in quanti potranno goderselo appieno.

EURO 2004

Eh sì, gli Europei sono una festa, sono una gioia, sono una bellezza, sono la morte e la distruzione. Adesso che l'Italia è già stata sbattuta fuori (e questa è una gufata immane, visto che sto scrivendo l'articolo prima che la manifestazione cominci), possiamo anche parlare del videogioco, che, puntuale come un'echidna, viene prontamente sganciato sugli scaffali dei negozi dalla Electronic Arts. E, come al solito, questo titolo si rivela essere una variante della versione corrente di FIFA, titolo calcistico principe, almeno per quanto riguarda le vendite. FIFA 2004, su console, non può essere considerato un prodotto perfetto, ma non è neanche male. Euro 2004 sfrutta le basi del predecessore e vi permette di ripercorrere l'avventura europea di una squadra nazionale da voi scelta, cominciando dalle qualificazioni, giocando anche le amichevoli, e giungendo infine al traguardo del torneo vero e proprio. La parte più interessante del gioco sta nella scelta delle formazioni da impiegare: potrete infatti decidere a ogni singola partita di qualificazione quali giocatori convocare per riempire il novero dei diciotto possibili, per poi scegliere i ventitré che vi accompagneranno all'Europeo vero e proprio. La base dalla quale attingere i calciatori comprende un po' tutti quelli nel giro della Nazionale, oltre a un certo numero di giovani (ebbene sì, potremo decidere di portare con noi Gilardino). La forma fisica dei singoli atleti è influenzata dagli infortuni (che potrebbero subire anche giocando con il proprio club, quando voi non avete alcun peso sugli eventi) e dal morale, che cambia a seconda delle prestazioni e delle vittorie. Per esempio, se non convocate Vieri, il suo morale ne risentirà, perché è abituato a essere titolare; se invece convocherete Corradi o Legrottaglie, il morale aumenterà anche se non li farete giocare. Lo schema di gioco somiglia molto a quello di FIFA 2004, ma ora i portieri sono diventati un po' più reattivi.

TRANSFORMERS

Avete sempre sognato di avere Commander ai vostri ordini? Adesso potrete! Questo Transformers della Atari ci mette infatti nei metallici panni dei robot trasformabili più popolari del globo (a parte Getter Robot, ma va beh). Il gioco si ispira direttamente ad Armada, una delle ultime varianti alternative dell'universo dei Transformer: nella battaglia tra Autobot e Decepticon ci sono ora anche i Minicon, dei minuscoli robot in grado di combinarsi con quelli standard e conferire loro armi e poteri assortiti. Quando i Minicon cadono sulla Terra, Optimus & compagnia bella vanno a recuperarli ed è qui che entrate in gioco voi. Transformers è uno shooter in terza persona suddiviso in diversi ampi livelli; all'inizio di ciascuno di essi, dovrete decidere di impiegare un Autobot fra i tre disponibili e di usarlo per portare a termine la missione. Che consiste solitamente nell'abbattere tutti i Decepticon, compito che viene mascherato in qualche modo a livello narrativo (con una scusa del tipo "Raggiungi il tal posto, che c'è una cosa interessante"). Ovviamente, i vostri Autobot avranno la possibilità di utilizzare i Minicon per ottenere proprio quello di cui parlavo sopra: armi e poteri. A seconda dei Minicon che utilizzerete, infatti (potrete usarne fino a quattro contemporaneamente, più uno extra), il vostro robot sarà dotato di differenti armamenti e possibilità. Per esempio, potrebbe essere in grado di planare con un paio di ali, o di proiettare una barriera protettiva. Il Minicon extra al quale accennavo sopra rappresenta un'abilità il cui utilizzo è subordinato a un'apposita barra di energia; la sua funzione consiste nel ricreare un "maxpaynesco" bullet time. In pratica, il tempo attorno a voi scorrerà più lentamente e avrete la possibilità di schivare attacchi improvvisi e di portarvi in un attimo alle spalle del nemico, per esempio. Transformers fa sfoggio di una grafica molto ben curata, che riprende alla perfezione le fattezze dei robot e, giustamente, permette loro di trasformarsi in veicoli a piacimento. Notevole anche la quantità dei filmati, in cui i Transformer hanno un aspetto migliore che nel cartone animato, e che sono stati interamente localizzati in italiano, doppiaggio compreso. Un titolo che lascerà soddisfatti i fan dei popolari robot e che si rivelerà un discreto shooter per gli altri, non troppo lungo ma dal livello di difficoltà ben calibrato (con l'eccezione di alcuni passaggi piuttosto frustranti).

PS2

QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	4

72

WAY OF THE SAMURAI 2

Si potrebbe lungamente discutere di questo Way of the Samurai 2. A giudicare dalle persone e dai costumi, per esempio, si potrebbe pensare, come ha fatto il nostro baldo Mirko, che si svolga nell'antico Giappone. In realtà, è ambientato nella Turchia di due giorni fa, solo che tutti si vestono, parlano e si comportano come dei giapponesi dell'epoca Sengoku. Il vostro compito sarà quindi quello di travestirvi da samurai e girare per una città turca travestita da città giapponese alla ricerca di impiego. Il gioco è suddiviso in dieci giorni, nel corso dei quali potrete decidere con quale delle tre fazioni che lottano per il controllo del centro urbano allearvi. Tale alleanza, in concreto, si stipula completando delle missioni per conto delle fazioni in questione, missioni che possono variare dal trovare un oggetto o una persona, all'ammazzare qualcuno. Spesso avrete anche un limite di tempo. Una volta concluso il periodo dei dieci giorni, il gioco finirà e voi vedrete una sequenza conclusiva diversa a seconda di come vi sarete comportati, di chi avrete aiutato, di quali nemici vi sarete fatti e via dicendo. Va poi detto che il gioco, in sé, è fondamentalmente un picchiaduro con la spada, nel quale spesso dovrete combattere contro dei nemici. Avrete con voi la vostra fida katana (che però potrete sostituire con dei modelli migliori) e potrete imparare svariate mosse, che vi consentiranno una buona varietà tecnica. All'atto pratico, tale varietà ha un valore tendente a zero: la stragrande maggioranza dei combattimenti può essere vinta semplicemente picchiando senza troppa convinzione e parando qualche colpo quando vi capita. Parlavo della spada. Ecco, la spada va tenuta in grande considerazione, perché non è eterna. Se la sottoponete a troppi urti, si può spezzare, diminuendo drasticamente la propria efficacia. È però possibile farne forgiare una nuova da un fabbro, anche se sono necessari dei soldi. Soldi che potrete usare anche per rifornirvi in diversi altri negozi e servizi della città. Nonostante Way of the Samurai 2 vanti una realizzazione tecnica di buona fattura e una longevità notevole grazie ai finali multipli, personalmente l'ho trovato noioso in termini di gameplay. Si va in giro per la città seguendo delle indicazioni, ma spesso non si sa esattamente cosa fare per proseguire. I combattimenti, poi, tendono a essere tutti uguali e gli avversari forti latitano. Non è da stroncare, ma si poteva fare di meglio…

PS2

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	4
CARISMA	3

60

DISGAEA

È già un bel po' di tempo che questo Disgaea è uscito in territorio americano (è di origine nipponica), eppure noi ce lo vediamo solo ora. Perché? Boh, misteri dell'importazione. Fatto sta che qualcuno potrebbe anche sparare qualche bestemmia per un tale ritardo, visto che questo titolo è semplicemente uno dei migliori nel suo genere. Siamo in un mondo dominato dai demoni; il principe dei suddetti si sveglia dopo un sonno durato due anni (lui pianificava di dormire solo per una decina di giorni) per scoprire che suo padre è morto e il trono gli è stato usurpato. E cosa deve fare per riprenderselo? Ovviamente combattere, facendosi accompagnare da una gran quantità di compari più o meno utili. Disgaea è un gioco strategico in cui si muove una squadra di combattenti e li si fa azzuffare a turni contro dei nemici disposti su di una mappa divisa in sezioni quadrate (che però diventano visibili solo durante la fase di movimento). Durante ogni turno potrete decidere di muovervi, attaccare o usare delle abilità speciali, che variano da un personaggio all'altro. Comincerete la vostra avventura con i due protagonisti e un trio di mostriciattoli stupidi a darvi manforte, ma potrete ben presto crearvi dei nuovo compari. Sconfiggendo i nemici guadagnerete infatti dei punti da spendere in un'apposita sezione del gioco, nella quale potrete crearvi dei gregari. Dato che i punti in questione vengono ottenuti dal singolo personaggio, piuttosto che dalla squadra, ciascuno dei compagni creati sarà strettamente legato all'individuo che ha "pagato" la sua nascita. L'effetto principale che questo legame ha in gioco sta nella possibilità di eseguire delle mosse combinate, che vi permettono di colpire più volte un nemico in un singolo attacco. Tali mosse possono essere ottenute anche tra personaggi non legati far di loro (dipendono essenzialmente dalla disposizione dei tizi sul campo di battaglia), ma è statisticamente più probabile che riescano se c'è questa dipendenza. Ogni personaggio ha una classe che ne determina i poteri e le armi preferite (eh, sì, dovete comprare delle armi per far combattere i bambocci in questione); man mano che si prosegue nel gioco, è possibile accumulare esperienza per i propri compari e scoprire nuove classi. Volendo, potete anche passare un personaggio da una classe all'altra: in questo caso, torna al primo livello, ma conserva alcune delle abilità speciali che aveva inizialmente. È quindi possibile avere combattenti che combinano i poteri di più classi fra di loro. Di cose da dire ce ne sarebbero ancora molte, ma la sostanza non cambia: Disgaea è uno dei migliori strategici alla Final Fantasy Tactics che ci siano in giro e, se vi piace il genere, non dovreste lasciarvelo scappare.

PS2

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
CARISMA	3

82

CONSOLEMANIA CORNER

THE SUFFERING

Tutti dobbiamo soffrire, chi più chi meno. Uno di coloro che devono soffrire di più è un tale Torque, che viene rinchiuso in un carcere di massima sicurezza per motivi che non ricorda bene (gli hanno detto che ha ucciso la sua famiglia, ma lui non ha memoria di questo). Io personalmente credo che sia stato incarcerato perché si veste con una canottiera sporca di sugo, ma tant'è. Fatto sta che, a un certo punto, saltano fuori dei mostri che fanno strage di secondini, permettendo al Nostro di scappare. Ma, giusto per sport, danno la caccia anche a lui. E qui comincia The Suffering, un adventure in 3D in cui dovrete guidare Torque fin fuori dalla prigione. A questo scopo, dovrete raccogliere una gran quantità di armi da fuoco e sparare a un'orda di mostri più o meno fuori di testa, curandovi di non farvi colpire eccessivamente. Ma non è tutto qui: come ogni adventure che si rispetti, anche The Suffering deve avere il suo elemento bizzarro. In seguito al riempimento di una certa barra, infatti, Torque può trasformarsi in un mostro potentissimo, in grado di macellare qualsiasi (o quasi) nemico. Ovviamente la trasformazione dura solo per breve tempo: i programmatori saranno bravi finché vorrete, ma non sono mica degli alter ego di Babbo Natale, eh… The Suffering vanta una realizzazione tecnica molto buona sia su PS2 che su Xbox, imputabile al fratto che le due versioni sono state sviluppate parallelamente ma indipendentemente, in modo da poter trarre il massimo da ciascuna delle due macchine; notevole anche il parlato, ma non esattamente per la qualità. Il gioco viene infatti venduto come prodotto rivolto a un "mature audience" e questo non sorprende, se si tiene conto del linguaggio parecchio esplicito, che non risparmia turpiloqui assortiti. Interamente tradotti (ma forse sarebbe meglio dire "adattati") in italiano, ovviamente. Per me non è un problema, per qualcun altro, forse sì. La giocabilità del prodotto è complessivamente buona, anche se a volte si ha l'impressione che la violenza sanguinolenta e la volgarità lessicale siano le uniche caratteristiche che fanno veramente spiccare un prodotto altrimenti privo di elementi particolarmente ben fatti. Quello che conta, comunque, è che il connubio tra l'atmosfera e la giocabilità rendono The Suffering un titolo molto divertente da giocare. Esistono, tra l'altro, diversi finali possibili, la cui comparsa è determinata dal modo in cui vi comporterete con i numerosi personaggi che incontrerete.

XBOX

PS2

QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

78

FULL SPECTRUM WARRIOR

Magari qualcuno pensava che nei giochi strategici militari si fosse già detto tutto, e magari lo pensavo anch'io. Full Spectrum Warrior, invece, è qui per dimostrare che c'è ancora la possibilità di dire qualcosa di originale in merito. Nella fattispecie, questo titolo è un bizzarro gioco, che ci mette alla guida di due squadre di militari, impegnati in una serie di missioni all'interno di una cittadina mediorientale appena liberata da un dittatore tirannico. Le due squadre, che potrete comandare separatamente tramite una serie di comandi del joypad, sono composte da quattro soldati ciascuna, ognuno dei quali ha una specialità. Il difficile del gioco (che, a dire il vero, difficile non è proprio) sta nel muoversi attraverso zone in cui sono appostati nemici armati e nel liberarsi di tali nemici tramite l'interazione delle de unità a vostra disposizione. Non potrete controllare singolarmente i soldati (salvo alcuni casi) e dovrete spostare le squadre in modo che collaborino per annientare il nemico. Per esempio, uno delle due unità può fare fuoco di copertura (ma le munizioni sono limitate!), mentre l'altra aggira la posizione del nemico e lo colpisce alle spalle. Esiste una sorta di GameBoy/radar, che potete consultare per conoscere percorsi alternativi e la posizione dei nemici in vista di una delle due unità. È inoltre possibile curare i soldati feriti e ricaricare le munizioni tramite appositi camion medici. Il sistema di controllo del gioco può sembrare macchinoso e poco immediato all'inizio, ma si impara presto a padroneggiarlo dopo aver seguito un tutorial nemmeno troppo noioso. Peccato che la velocità di reazione dei vostri soldati non sia ideale: spesso è necessario premere i tasti appositi due o tre volte prima che il comando venga eseguito. Difficilmente questo problema causa dei danni effettivi in gioco (e questo è il motivo per cui il voto resta comunque alto), ma decisamente poteva essere evitato. Grafica e sonoro sono complessivamente nella media: dettagliata ma monotona la prima, appropriato ma poco accattivante il secondo. Peccato che la localizzazione non comprenda il parlato, che costituisce una parte fondamentale del tutorial (se non capite l'inglese, potreste avere qualche difficoltà). Nonostante sia un po' troppo facile e nemmeno molto lungo, FSW è uno dei pochi titoli relativamente originali che mi sia capitato di vedere ultimamente e si rivela senza dubbio divertente senza troppa preparazione. Meglio questo dei soliti SOCOM e Ghost Recon, eh…

SHINING FORCE - REURRECTION OF THE DARK DRAGON

Quanti ricordi mi riporta alla mente questo Shining Force… Molto pochi in realtà, visto che la sua uscita su MegaDrive risale a un periodo in cui evitavo i giochi di ruolo (per console) come la peste. Però ho ancora impressi i voti che le riviste specializzate affibbiarono a Shining in the Darkness, diretto predecessore di Shining Force, nonché uno degli RPG più osannati della Sega, iniziatore di una saga superata (almeno sulle console della casa di Sonic) solo da Phantasy Star. Shining Force, tanto attesto seguito di Shining in the Darkness, si distinse quanto il suo illustre antenato e oggi, dopo dieci anni giusti giusti, approda su GameBoy Advance. Qualcuno si era lamentato delle continue conversioni da Super Famicom? Ecco, adesso che ci sono anche quelle da MegaDrive, siamo a posto. Shining Force è un RPG di combattimento strategico, praticamente un antesignano di quelli che poi sarebbero diventati i vari Final Fantasy Tactics o Tactics Ogre, in un'epoca in cui certe distinzioni non esistevano ancora (o erano molto labili). Qual è dunque il nucleo del gioco? Fondamentalmente, dovrete condurre all'avventura un gruppo di una dozzina di personaggi (al massimo, eh…), facendoli combattere contro una marea di nemici con un sistema a turni. Come vuole la tradizione, però, le cose non sono facili come si potrebbe pensare da questa semplice spiegazione: esiste infatti una grande varietà di personaggi, ciascuno dotato di caratteristiche più o meno accentuate, che potrete schierare nella speranza di trovare la miglior combinazione di abilità. Tipicamente, ci sono i personaggi grossi e resistenti ma senza abilità particolari e quelli deboli e poco agguerriti ma dotati di poteri magici mostruosi. Esiste poi anche una certa quantità di vie di mezzo, oltre che una notevole scelta di oggetti e power up assortiti, che possono alterare le caratteristiche dei combattenti in vostro favore. Tecnicamente, il gioco dimostra tutta la sua età, anzi, mi verrebbe da dire che era più bello da vedere su MegaDrive. Ma il problema dell'età si fa sentire anche e soprattutto dal punto di vista delle meccaniche di gioco, che risultano spesso poco pratiche e generalmente meno intuitive rispetto a quelle di titoli più recenti. Pur con le recensioni controverse che ha ricevuto, per esempio, un Final Fantasy Tactics Advance (che a me è piaciuto, eh), non c'è dubbio che risulti decisamente migliore. Titolo carino, ma non al passo con i tempi…

Tecnotigiemme

Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

Raramente in ambito informatico accade che una nuova generazione di prodotti possa rappresentare un vero e proprio punto di svolta. Di fatto questo è quanto sta accadendo nel settore delle schede video grazie alla spietata concorrenza fra ATI e nVidia.

Come annunciato nel precedente numero della rivista, eccoci qui a parlare dell'R420, la nuova soluzione video di casa ATI. Presentata ufficialmente lo scorso 14 aprile, questa rivoluzionaria VPU si propone come degna erede della famiglia di schede R3x0 che tanto successo ha riscosso fra gli appassionati. La nuova generazione di schede video del costruttore canadese comprenderà inizialmente due distinti modelli: la Radeon X800 XT Platinum Edition e la Radeon X800 Pro, destinate a fare concorrenza rispettivamente alle versioni Ultra e GT della GeForce 6800 di nVidia.

Ecco il logo che apparirà sulle confezioni retail della X800.

Dal layout delle nuove Radeon emerge chiaramente come ATI abbia scelto di proseguire con la stessa filosofia progettuale intrapresa con la precedente generazione di schede video. Infatti le dimensioni della X800, così come la presenza di un connettore di alimentazione ausiliaria e la tipologia di dissipazione utilizzata, ricordano da vicino quanto visto con la "vecchia" Radeon 9800XT. La differenza sostanziale sta nel processo produttivo, passato dai 150 nanometri dell'R360, ai 130 introdotti lo scorso anno con la Radeon 9600XT. Questa scelta ha consentito di raggiungere la frequenza di clock di 520 MHz senza gravare eccessivamente sui consumi, di poco superiori a quelli di una 9800XT. Ancora una volta, quindi, l'approccio del costruttore canadese risulta diametralmente opposto a quello della casa di Santa Clara. Infatti l'adozione di un dissipatore "low-profile" e i requisiti di alimentazione tutt'altro che proibitivi, rendono la nuova ammiraglia di casa ATI una scheda tanto flessibile da poter essere impiegata senza troppi problemi anche nei mini PC barebone (cosa che farà la felicità dei numerosi appassionati di lan-party). Come già accaduto per le GeForce 6800, anche le nuove Radeon montano memorie del tipo GDDR3 che, a fronte di consumi non molto elevati, consentono di raggiungere frequenze di clock impensabili per le vecchie DDR. Desta infine qualche perplessità la scelta di utilizzare una versione non recentissima del chip Rage Theatre per le funzionalità di acquisizione video e per quelle del video shader.

Come potete notare l'aspetto esteriore di una Radon X800 non è molto diverso da quello di una 9800XT.

	GeForce 6800 Ultra	GeForce 6800 GT	Radeon X800 XT	Radeon X800 PRO
Processo produttivo	0.13 micron	0.13 micron	0.13 micron Low-K	0.13 micron Low-K
Numero di transistor	220 milioni	220 milioni	160 milioni	160 milioni
Frequenza chip	400	350	520	475
Frequenza memoria	1100	1000	1120	900
Numero di pipeline	16	16	16	12
Fill Rate	6400 Mpixel e 6400 Mtexel	5600 Mpixel e 5600 Mtexel	8368 Mpixel e 8368 Mtexel	5700 Mpixel e 5700 Mtexel
Banda Passante	35.2 GB	32.0 GB	35,8 GB	28.8 GB
Interfaccia	AGP 4X/8X	AGP 4X/8X	AGP 4X/8X	AGP 4X/8X
Vertex Shader	3.00	3.00	2.0+	2.0+
Pixel Shader	3.00	3.00	2.0+	2.0+
Full Scene Anti-Aliasing	Intellisample 3.0	Intellisample 3.0	Smoothvision HD	Smoothvision HD
Altre caratteristiche	CineFX 3.0, UltraShadow II	CineFX 3.0, UltraShadow II	Smartshader HD, Videoshader HD, Hyper-Z HD	Smartshader HD, Videoshader HD, Hyper-Z HD

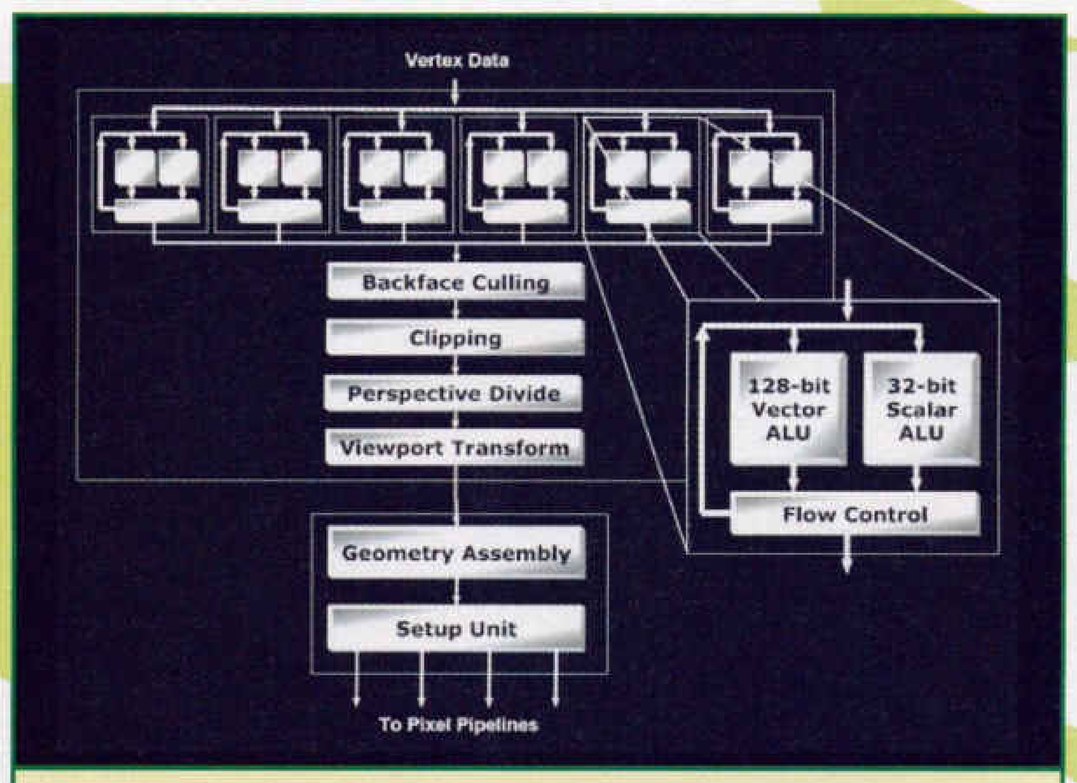
Ecco un rapido confronto fra le caratteristiche tecniche delle schede video di nuova generazione.

SUPPORTO AGLI SHADER

Anche a livello architetturale le scelte del costruttore canadese si sono rivelate molto diverse da quelle della rivale nVidia. Infatti, al contrario della GeForce 6800, la nuova VPU ATI non supporta gli shader nella versione 3.0, ma la precedente 2.0. Questa lacuna non ha mancato di accendere le solite polemiche fra gli addetti ai lavori: c'è chi guarda alla cosa come un grave handicap; chi, invece, supporta la scelta di ATI adducendo come motivazione il fatto che, l'unico guadagno tangibile nel passaggio da una versione all'altra degli shader, sia la facilità di programmazione degli stessi.
Obiettivamente è indubbio che, una volta rilasciate le direct 9.0c, tutte le software house sposteranno la loro attenzione verso le nuove specifiche ma, al momento, è difficile prevedere se ciò accadrà o meno a breve termine. Quel che è certo è che, almeno per ora, l'unico gioco in grado di sfruttare, seppur in parte, la nuova versione degli shader è il superbo Far Cry.
Per concludere si tenga presente che l'R420, pur supportando gli shader esclusivamente nella versione 2.0, è in grado di eseguire contemporaneamente un numero di istruzioni molto più alto di quanto possibile con la precedente generazione di schede video. Si è passati infatti dalle 160 istruzioni complessive della Radon 9800XT, a ben 1536 istruzioni, una quantità decisamente superiore alle necessità di qualunque videogioco in commercio.

L'ARCHITETTURA

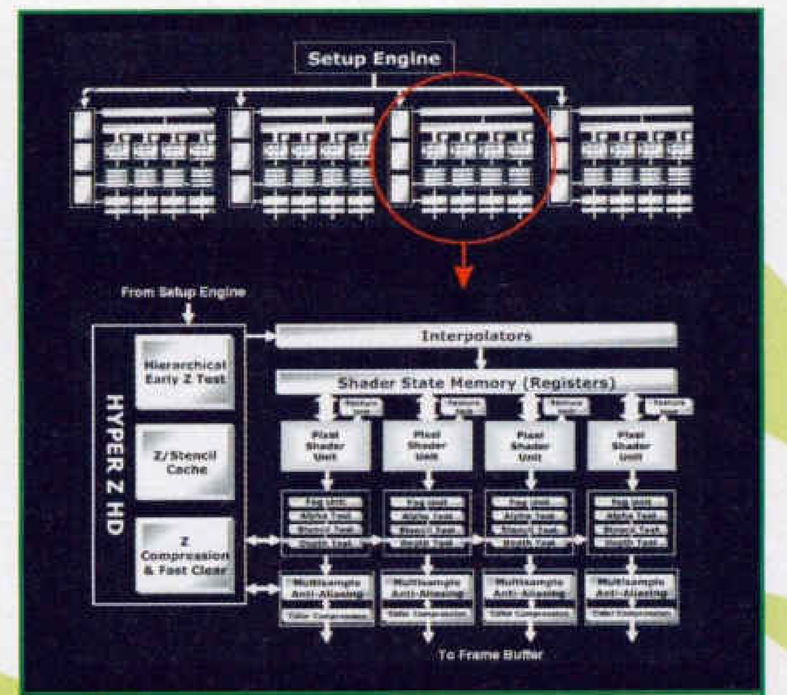
Il motore grafico Smartshader HD della X800 è basato su un'architettura modulare, superscalare e ad alto parallelismo. Il primo stadio



L'unità di elaborazione dei vertici (Vertex Processing Engine) è costituita da 6 pipeline. Ognuna di esse comprende due diverse ALU, una scalare e una vettoriale.

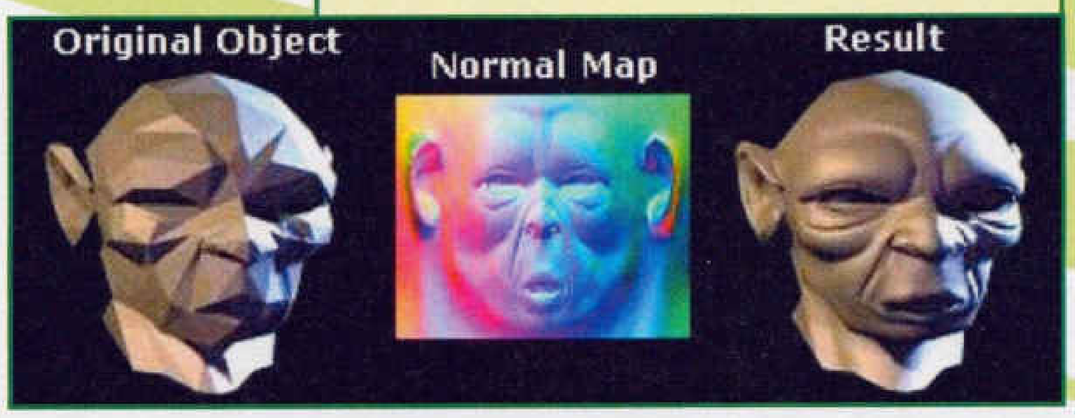
del motore grafico è costituito da sei pipeline destinate all'elaborazione dei vertici. Ciascuna di esse comprende due diverse unità aritmetico-logiche, una scalare e l'altra vettoriale, e un controllore di flusso del codice. Considerando che ciascuna ALU (Arithmetic Logic Unit) esegue un'unica operazione per ciclo di clock, l'insieme delle sei pipeline è in grado di processare al massimo dodici vertici per ciascun ciclo. A valle di questa sezione vi sono quattro componenti deputati a eseguire le funzioni di Culling, Clipping, Perspective Divide e Viewport Transform.

Il secondo stadio del motore Smartshader HD, destinato all'elaborazione dei pixel, è organizzato in quattro blocchi da quattro pipeline ciascuno. Il fatto che ogni singolo blocco sia in grado di operare in modo del tutto indipendente, consente di disattivare le pipeline in gruppi di quattro, a seconda del segmento di mercato a cui è indirizzata la scheda. Per esempio, mentre nella X800 XT le 16 pipeline sono tutte funzionanti, nella X800 Pro quattro di esse sono disattivate. Onde prevenire il proliferare di modifiche software come già accaduto all'epoca dell'R300 (ricordate le Radon 9500 "moddabili" in 9700?), questa volta la disattivazione delle pipeline è eseguita direttamente in fase di produzione del chip. I quattro blocchi di pipeline condividono 32 registri temporanei e un modulo denominato HyperZ HD che comprende lo Hierarchical EarlyZ Test, la cache Z, quella Stencil e gli algoritmi Z Compression e Fast Clear. Analizzando in dettaglio ogni singola pipeline si può notare come ciascuna di esse sia costituita da tre diversi stadi di elaborazione: il primo non è nient'altro che la vera e propria "Pixel Shader Unit", mentre il secondo si occupa delle fasi di Fog, Alpha Test, Stencil test e Depth Test. Il terzo e ultimo stadio è deputato all'implementazione delle tecniche di antialiasing di tipo multisample a 2, 4 e 6 campioni.

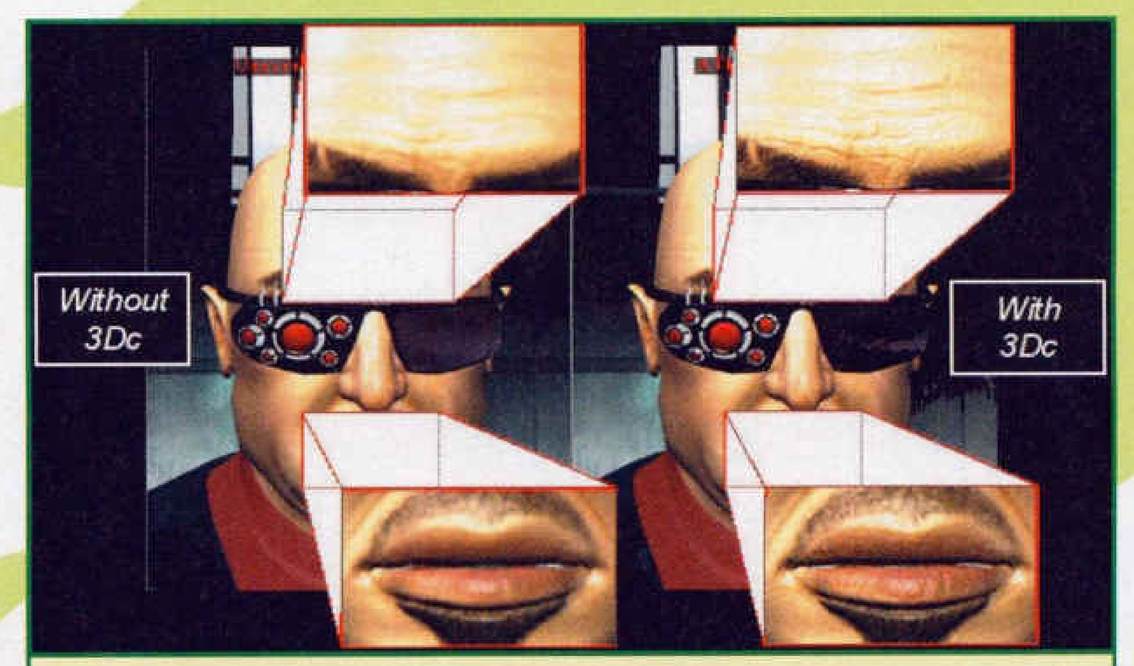


Ognuno dei quattro blocchi che costituiscono l'unità di elaborazione dei pixel è in grado di lavorare in modo del tutto indipendente.

Ecco un esempio di come una normal map sia in grado di aumentare drasticamente il dettaglio di un modello poligonale poco complesso.



Ruby, protagonista del tech demo dell'X800, mostra con estrema chiarezza cosa è capace di fare la nuova Radeon. Ogni altro commento è superfluo...



L'algoritmo 3Dc consente di utilizzare normal map con una risoluzione superiore rispetto a quanto possibile senza alcuna compressione.

A tal proposito con le nuove Radon fa il suo debutto una nuova tecnica chiamata "Temporal Antialiasing" che, sfruttando la persistenza delle immagini sulla retina dell'occhio umano, alterna due diverse griglie di campionamento per ciascun frame. In questo modo, senza alcun impatto negativo sulle prestazioni, il nostro occhio dovrebbe essere in grado di percepire una migliore qualità grafica generale. Tuttavia questo espediente è in grado di funzionare esclusivamente col V-Sync attivato e con un numero minimo di 60 fotogrammi al secondo.

NORMAL MAP E COMPRESSIONE 3DC

Con l'R420 fa il suo debutto anche una nuova tecnica di compressione chiamata 3Dc, ideata appositamente per essere utilizzata in abbinamento alle normal map. Quest'ultime non sono che delle particolari texture in grado di rappresentare oggetti tridimensionali con un elevato dettaglio senza far uso di modelli poligonali molto complessi. Se fino a ora questa tecnica non è stata molto utilizzata, è perché le normal map necessitano di ingenti quantitativi di RAM per poter essere memorizzate. In questo caso le tradizionali tecniche di compressione, quali la DXTC e la S3TC, non possono essere molto d'aiuto in quanto, nella maggior parte dei casi, generano artefatti grafici in grado di compromettere il risultato finale. Ecco perché si è resa necessaria l'introduzione della 3Dc. Questo efficiente algoritmo di compressione permette di ridurre di circa il 75% le dimensioni di una normal map senza alterarne in modo visibile la qualità finale. Dato che nessuno dei giochi attualmente in commercio supporta questa nuova funzione, sarà necessario attendere alcuni mesi prima di poter apprezzare appieno i vantaggi offerti da un utilizzo non limitato di normal map. I primi titoli a beneficiare della 3Dc saranno molto probabilmente giochi del calibro di Half Life 2, Serious Sam 2 e Tribes Vengeance.

CONCLUSIONI

In conclusione l'R420, pur non essendo un chip particolarmente innovativo, presenta una qualità video elevata e prestazioni al vertice della categoria. Quello che più stupisce è come sia stato possibile raggiungere questi risultati senza far ricorso a soluzioni poco pratiche come quelle adottate dalla concorrente nVidia. D'altro canto la nuova GeForce può contare sul supporto alla versione 3.0 degli Shader, cosa che invece non accade per la X800. Quanto ciò sarà determinante per il successo dell'una o dell'altra scheda è difficile prevederlo. L'unica cosa certa è che il progresso tecnologico del rendering 3D in tempo reale sta facendo passi da gigante: andando avanti di questo passo, fra non molto, i nostri amati videogiochi potranno avvalersi di una grafica pari a quella delle più recenti produzioni cinematografiche in computer grafica....

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **CLASSIFICHE, SHAREWARE, WINAMP, E-MAIL SU CD:** keiser@xenia.it
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardate su CD e poi volate nell'area Premium del sito! Ne vedrete delle belle... e anche delle brutte.
- **TGM MAIL: ATTENZIONE, L'INDIRIZZO É tgm.mail@xenia.it!** Bello, sano ma con la pancia un pochino vuota in attesa delle vostre mail da 3K!
- **RAFFOSENTIQUA:** guardate tre pagine più avanti x fare le facce più curiose e scrivete a raffosentiqua@xenia.it

Prosopopea 1 Giugno 2004 (Hand-Held)

Stanco, le gambe appesantite dopo la sessione di droga calcistica redazionale del martedì, l'emozione alta dopo l'incontro con il toso dopo mesi di latitanza (e per cosa credete stia scrivendo ora? ;-)) vago per la solita rete in cerca di impulsi neuronici. O qualcosa del genere.
Spulcio curioso le nomination E3 postate dal prode todeskazzi e interrogandomi sul senso della cosa (come si fa a dare un premio a un gioco/un film/un libro/un quello che volete prima che esca? Primo requisito: essere americani), scorgo sparse a caso tra le varie specialità le voci Sony PSP, Nintendo DS. Un moto sinaptico si impadronisce delle mie interiora cerebrali e per un istante mi dimentico di essere in procinto di cascare dal sonno; poi tutto passa e proseguo nella mia cerca di mulini a vento (e muli).
Cerco distrattamente e questa volta è il mio cuore a fermarsi; leggo Final Fantasy VII, penso a Midgar, al mio Cloud che fa promesse a Tifa al chiaro di luna, al braccio meccanico di Garrett, ai capelli lunghi argento di Sephiroth; torno al testo colorato che ho davanti e leggo un prefisso (Before Crisis) poi una notizia: Square Enix annuncia il prequel del noto RPG esclusivamente per NTT DoCoMo serie 900i, un cellulare evoluto. Un gioco di ruolo con supporto per il multiplayer via rete sino a un massimo di tre giocatori. Oddio...
Adesso i neuroni si disconnettono uno a uno, mandando in bamba la loro, di rete e mi ritrovo a fissare il browser in cerca di risposte; avessi ancora i midi che avevo collezionato all'epoca della solla... avessi speso 40 euro per la raccolta di 6 cd di Uematsu domenica alla fiera di Montichiari... avessi potuto ascoltare il concerto della Filarmonica di Los Angeles tenutosi sui temi del nostro...
La fantasia finale mi insegue, si insinua tra le pieghe ormai oniriche della mia mente ed ecco che salta fuori un film; un altro? No no, questa volta si concentrano su Final Fantasy 7, si chiamerà Advent Children e sarà ambientato due anni dopo. Uso il futuro ma si tratta di roba prossima ventura, quasi immediata: estate 2004. Piattaforma: PSP. Comecosa? Un film prodotto per la spinta di una console portatile - pardon, un marchingegno multimediale portatile?
Con quello che mi resta della carica energetica prevista dal corpo per la giornata squadro il monitor, e faccio scivolare la vista su altri dati; ho la rivista dei vostri sogni intimi aperta a due centimentri dalla tastiera e osservo la rubrica nuova/translucida del Tobia. I titoli cominciano a mulinare; poi sento parlare di Turrican e Double Dragon e li vedo proiettati su uno schermino colorato. La telecamera della mia [ir]razionalità arretra e l'inquadratura si allarga; vedo un metrò caldo, sudato, di gente china sulle proprie mani aperte piene di tecnologia dell'ultimo minuto. Laggiù in fondo tre quattro ragazzini se le gridano, le porte si aprono nessuno scende.
Niente Apocalisse, nel metrò non c'è posto per cavalieri che calano dal cielo, solo i Nazgul sono ammessi, in una delle trasposizioni videoludiche del caso. No, davvero, non voglio raffigurare per forza la cosa a tinte fosche. Parliamone.
Come vedete il vostro giocare tra un annetto o a limite un paio di annetti buoni? Meglio la postazione fissa, piantata con tutta la forza di gravità del caso alla mobilia, oppure qualcosa di leggero, da condurre a spasso con voi, in giro per il pianeta? Se la connessione si farà wireless fino in fondo perderemo il piacere di camminare per essere fagocitati dai nuovi predoni dell'intrattenimento?
Il pendolarismo del mattino diventerà il vero momento di svago/svacco della giornata oppure il progetto in testa ai colossi è destinato a fallire e noi a spendere i soldi sulla solidità dei nostri PC? Gradite tutta questa rinnovata attenzione all'approccio hand-held?
Fatemi sapere numerosi (e numerati), nel frattempo da buon pantofolaio io prego affinché le voci siano vere e venga rilasciata una versione DVD delle vicende di Cloud e soci (rilassati XAM, uscirà anche in quel formato NdTMB); le guerre tecnologiche non mi hanno mai suscitato simpatia...
Massimo Svanoni

CI SENTIAMO DI BRUCIARE MAFIA PERCHÉ IMPERSONIAMO UN MAFIOSO? CI SENTIAMO DI BRUCIARE TRAINSPOTTING PERCHÉ CI SONO I TOSSICI? CI SENTIAMO DI MANDARE AL ROGO SIX FEET UNDER PERCHÉ CI SONO DEI GAY? - CAPATAZ

AA - Anvedi come balla nando-oo! [è proprio la fine der monno]

"A te ti piace, a me me piasce" - Maresciallo Rocca a proposito della violenza nei videogiochi

Caro Xam,
vorrei riallacciarmi anch' io al discorso sulla violenza nei videogiochi. Ho letto tutte le mail in proposito e credo siano state messe in luce alcune questioni molto interessanti (gli effetti della violenza a lungo termine, lo sfruttamento della stessa a fini di puro e semplice guadagno...) anche se spesso i punti di vista non coincidono con i miei.
Partiamo da una premessa: un videogioco (ma il discorso si allarga comprendendo libri, film ecc...) non può in alcun modo essere censurato o modificato per venire incontro alle idee di qualcuno (chiunque esso sia). Da questo punto di vista la "quantità/qualità di violenza" dipende esclusivamente da chi programma/produce il gioco. La censura è anacronistica oltre che ridicola, un capolavoro sarà un capolavoro a prescindere dai litri di liquido rosso che vediamo scorrere sui nostri monitor. L'elemento che ci deve però far riflettere è se vi sia una qualsiasi valenza "artistica", un qualche messaggio, un tentativo, seppur minimo e malriuscito, di trasmettere un'idea se non valida quantomeno meritevole di essere discussa.
In quest'ottica non mi sento di dire no in maniera totale a AA, bisogna semplicemente rendersi conto che non è un videogioco, ma un nuovo tipo di pubblicità e che si fa promotore di un messaggio che non condivido; non in qualità di shooter (dove si trova un'idea manichea di mondo diviso in buoni e cattivi,

L'ELEMENTO CHE CI DEVE PERÒ FAR RIFLETTERE È SE VI SIA UNA QUALSIASI VALENZA "ARTISTICA", UN QUALCHE MESSAGGIO, UN TENTATIVO, SEPPUR MINIMO E MALRIUSCITO, DI TRASMETTERE UN'IDEA SE NON VALIDA QUANTOMENO MERITEVOLE DI ESSERE DISCUSSA. - CAPATAZ

soldati e terroristi) ma in qualità di prodotto dell'esercito americano (mi sembra che sia annunciato qualcosa anche per la guardia nazionale...). Si tratta solamente di scegliere da che parte stare (io personalmente non lo gioco e non lo giocherò mai).
La domanda da farsi è "il prodotto è un buon prodotto o mi hanno preso per il culo?".
D'altronde credo sia la cosa che avete fatto voi valutando Postal 2, GTA Vice City e pure la sfortunata produzione Il Rosso e il Nero.
Quando la violenza è inserita in un certo contesto che la spiega, che la sfrutta, che la utilizza allora la comprendo. Il discorso passa poi a cercare di capire se il contesto, se l'idea che sfrutta la violenza per farsi conoscere sia o meno condivisibile. Postal 2 o Holligans Storm Over Europe erano prodotti di livello bassissimo e per questo devono essere cancellati dalla breve storia dei VG, la violenza non c'entra nulla. Ci sentiamo di bruciare Mafia perché impersoniamo un mafioso? Ci sentiamo di bruciare Trainspotting perché ci sono i tossici? Ci sentiamo di mandare al rogo Six Feet Under perché ci sono dei gay?
Il VG può diventare arte e allora non possiamo fermarci limitando le modalità d'espressione, altrimenti diverremo come la televisione italiana, dove gli unici telefilm possibili sono il Maresciallo Rocca e Carabinieri (con tutto il rispetto beninteso...). Potrei fare mia un'idea di Wilde "Non esistono videogiochi morali o immorali, i videogiochi sono fatti bene o fatti male. Questo è tutto."
Complimenti ragazzi, continuate così!
Hasta la victoria, siempre!
Andrea "Capataz" Sarti

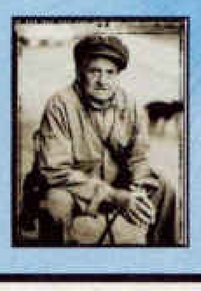
E questo è tutto.
Siamo tornati a parlare di censura e aggiro bellamente l'ostacolo, come un qualsiasi politico in fase di tribuna elettorale televisiva.
Dopo due anni e mezzo passati tentando di associare il videogioco all'arte, o tentando di dargli una valenza artistica, arrivo a fare le mie cinque, sei, sette recensioni mensili - siano per TGM o PC Action - e alla resa dei conti mi chiedo: ma il fuoco dell'arte dove l'ho visto? Che mi sia sfuggito?!?
Può essere che sia diventato insensibile all'argomento, quasi allergico, può essere che scivolando da un titolo all'altro non me ne sia accorto. Allora mi soffermo sulla presenza di un possibile messaggio, di una comunicazione di qualsivoglia carattere; e vedo qui un intento puramente sportivo (EURO 2004), poco più in là un contesto storico certamente interessante (Egypt 3) e laggiù la volontà di raccontare una buona storia, secondo una tecnica differente (Thief 3 e Viaggio al centro della terra).
Questo mese mi è andata bene.
Se il videogioco si limitasse a questo sarebbe tutto sommato innocuo; andando a osservare quelli che hai citato tu, però, ci accorgiamo che in quel caso la violenza è un'onda in piena e prima di citare Wilde proverei a chiedermi da quale idea di fondo parta questa danza orgiastica di sangue. L'intento comunicativo di Trainspotting? Uhm... Postal 2 è qualcosa d'altro e Holligans condivide con il primo un unico preciso intento: quello di vendere facendo leva sull'eccesso e relativo strascico di polemiche.
Mettendo alla gogna la censura, devi anche fare un passo indietro e chiederti quale mente abbia deciso di infilare la violenza in quel modo all'interno dei nostri giUocattoli e a quale scopo; hanno scelto prima di comunicare o di vendere?
Insomma, mi sono accorto che nella maggioranza dei casi valutare un videogioco come un'opera d'arte può essere fuorviante in primo luogo per la latitanza di un autore. Ci sono tanti operai addetti all'edificazione della struttura, un manipolo di addetti alle vendite pronti a stabilire il come e il quando, un capo progetto; il tutto somiglia più a un cantiere che all'antro disordinato di un artista. Pertanto perdonami, ma se non scorgo la scintilla mi limito a usare mannaia e coltellaccio invece di bisturi e pinzette.

AVVERTENZE D'USO

Io lo so che la prima cosa che fate è correre come leprotti alla seconda pagina della TGM Mail per erudirvi circa questo, quello o quell'altro ancora. Perché qui tra gli anfratti bluastri perlati di nero che prepara imprecando il nostro bravo duo di grafici si gusta il sapore della cultura di strada; e ve lo dice uno in grado di beccarsi 3 ore di viaggio per raggiungere l'università di Trento più altre 2 ore di attesa per entrare al festone estivo, inviti limitati, tentativi di scavalcamento inclusi. Ah, non esistesse la banfa non sarei più al mondo.

FINAL FANTASY 7
Vecchio sogno in forma di videogioco nel quale xam e lettori hanno trovato il modo di versare le proprie lacrime. Ora in procinto di tornare sotto forme variegate e opinabili.

HAND-HELD
Identificativo di uno scatolotto di plastica dotato di visore per lo più a cristalli liquidi nel quale enormi aziende di caratura internazionale ci consigliano caldamente di perdere conoscenza durante le deprecabili ore dedicate al pendolarismo.



NANDO
Grande amico e lettore di queste pagine oltreché ballerino provetto.

PENDOLARISMO
Fenomeno inventato da aziende a caratura internazionale e non, più o meno enormi, allo scopo di venderci appositi antidoti elettronici.

SAGGIO
Uomo totalmente allo sbando immerso nel torrente del mercato videoludico e incapace di aggrapparsi al ramo giusto per trovare salvezza alla propria riva. O almeno questa è l'impressione.

VACCHE
Ci sono quelle grasse, quelle magre, poi ci sono i vitelli. Il ToSo è un fulgido esempio di quest'ultima categoria (Xam, vedi di fare il bravo... ndToSo).

XAM
Uomo afflitto da una variopinta batteria di dolori assortiti conseguenza dei profondi desideri sportivi; ragioni queste buone per giustificare un ritorno a pieno titolo alle proprie origini di eroe videoludico [vedasi anche l'europeo intraredazionale in via di definizione]

WIRELESS
Tecnologia in grado di riempire il vuoto cosmico nel quale siamo placidamente adagiati con utilissimi dati a scopo ludico e non. In pratica viaggeremo immersi all'interno di immagini porno in una nuova forma di subliminalità.

AmarIcord

"Chi non ricorda non vive" - Giorgio Pasquali, pentitosi dopo aver buttato le sue vecchie copie di TGM

Fantastici amici di tgm avevo da chiedervi alcune cose e segnalarvi il sito del film che io e i miei amici abbiamo realizzato...
Cominciamo subito dal sito: www.tandycenturyfox.com; all'interno trovate tutti i film che abbiamo già realizzato e le proposte in via di realizzazione. Tengo a precisare che i film e gli spezzoni vari possono essere scaricati liberamente!!! Vi consiglio peraltro una connessione adsl (non pretendo che ci facciate della

pubblicità ma dateci un'occhiata e ditemi che ve ne sembra, ok?)(fatevi sotto, amici ndxam)
Ora passiamo a quello che ho da chiedervi; tanto per cominciare volevo sapere se potevate spedirmi l'immagine (senza tutte le scritte) che avete utilizzato per realizzare la copertina del numero di Maggio '04 (n°182) oppure mi basterebbe sapere dove la posso recuperare.... ^___*
Altra domanda , i fumetti formato "strip" , che solitamente sono a fondo pagina nella sezione di Bovabyte, sono a loro volta recuperabili da qualche parte? Siccome sono veramente simpatici mi piacerebbe collezionarli su PC tutti quanti... dato che non compero da molto la vostra rivista, sicuramente ne ho persi molti.
Bè direi che questo è tutto e quindi vi saluto.
Ciao
Luca alias IrViNe

Una lettera molto vecchio stile, tanto che mi è venuto l'impulso di andare a leggere qualche numero di 10 anni fa, giusto per ricordare che facevo all'età di vent'anni. E Max con i capelli e Shin senza figlio e il Mao matto come un cavallo, come sempre.
Tutto ciò mi spinge a riflettere di cambiamenti, di evoluzioni, di forum impadronitisi di realtà che non spettavano loro, di cose. Ho avuto la tentazione - ve lo dico con sincerità - di pescare una lettera a caso di 10 anni addietro e riproporvela qui, nel mezzo dei caratteri come una goccia di inchiostro tra le righe.
Percui sono andato a leggermene qualcuna, ci ho riflettuto ma ho finito più che altro per sfogliare (e sfoliare) il resto della rivista e assaporare il piacere della TGM di una volta; quella randagia, dai colori allucinogeni e dalle pagine di testo fitto scritte da ragazzi, anzi dai ragazzi che poi sarebbero diventati giornalisti o professionisti di qualsivoglia settore.
Mi pare di vedere le primavere di allora, l'ultima copia di TGM in edicola, l'emozione dinanzi al più recente capolavoro, la vita di alcuni eletti che trapelava dalle pagine e diventava nostra, divorata avidamente una razione al mese. Palpitazione tenue, un nodo nella gola. Decido che tutto questo può benissimo restare chiuso dov'è, pronto per essere sfogliato nel frangente sentimentale migliore e soprattutto assieme all'odore inseparabile della vecchia carta patinata, piena di pieghe e strappi o di spillette che saltano.
Chiudo il baule e mi appello a voi; scrivete per riavere il sapore della carta, proprio qui, all'indirizzo di cui sopra. [Ri]Leggere comodi sulla tazza la propria letteruccia non è come stare nello studio davanti al monitor; o avete il comp anche nelle zone strategiche?
Bé, fine dell'accorato appello. Ora provvedo a rispondere, in qualche modo. Alcune vignette le trovi su www.bovabyte.com, ma non si tratta delle ultime; per la pubblicazione di una raccolta prova a chiedere a Paolone disponendoti in ginocchio. Non si sa mai che accetti...
Riguardo alle immagini di World of Warcraft puoi dare un'occhiata su www.gamewallpapers.com, così come su www.blizzard.com/wow/wallpaper/, cioé direttamente al produttore oppure fare un giro su images.google.com. Il file che abbiamo utilizzato per la copertina è un filo, come dire?, gigantesco e te le sconsiglio se non vuoi evitare l'esplosione della casella postale.

Delirio su carta (a Milano e limitrofi)

"Entrano in campo Vento e Pirlola... scusate, Ventola e Pirla!" - Marco Civoli dopo aver letto in anteprima esclusiva codesta mail

Cara TGM,
questa cartacea solo per rompervi con la mia definitiva dipartita dal mondo vg (direte: e chi se ne frega, eh-eh). "Uno che spedisce e-mail a riviste console (quindi ha il PC) perché vgioca su console?" (e scrive a mano a riviste PC... 'nnaggia ndxam) scrivevo all'incirca su X-box Uff.
Risposta: il consolista puro è un nerd di nerd. Due volte nerd. Quando si è uomini PC-console come paiono essere ora tutti i lettori che inviano mail (a riviste console) non si è dei pirla... beh, non del tutto: verrebbe sempre da chiedersi cosa ci si guadagni nel comprare un vg console 2-3 volte più costoso di un vg PC... Va bene solo per certe console con titoli esclusivi.
A ogni modo, oggi come oggi (beh, anche ieri) da un punto di vista economico il divario PC vs console è enorme: vg PC regalati da riviste, vg PC in edicola a quintali, DVD PC stracolmi di demo, ecc... Per farla breve a essere solo consolista si è troppo pirla.
"Il mondo lucroso console" effettivamente è una realtà e sinceramente non ho più voglia di essere due volte nerd (eh-eh).
Lascio l'hobby, ma certo non mi PCizzo: l'abbondanza mi fa fuggire a gambe levate, non so perché; forse perché sono effettivamente un nerd (eh-eh).
Torno ai libri-saggi e ai documentari su lettore DVD portatile (7") più che altro a sfondo misterioso.
Il vg mi piace ancora ma non mi da più felicità per via di contrasti emotivi (a essere esclusivamente consolisti, come dicevo, si è troppo pirla, eh-eh) e quindi ritorno a hobby che mi rilassano di più.
Se ne va un pacchiano, sotto ai nuovi venuti.
Saluti
Il saggio (FE)

LASCIO L'HOBBY, MA CERTO NON MI PCIZZO: L'ABBONDANZA MI FA FUGGIRE A GAMBE LEVATE, NON SO PERCHÉ - IL SAGGIO (FE)

Non sono tuttora convinto di aver fatto bene a ribattere questa lettera, forse dovevo semplicemente bussare alla porta del Raffo o forse è piuttosto la vicinanza della sua rubrica che sparge fluidi tra queste pagine qua.
Quesiti dell'ultim'ora senza risposta, un po' come gli assunti del nostro caro saggio; prima di ricoprirlo di un caloroso manto di insulti vi invito tuttavia a un paio di riflessioni che suo malgrado riesce a sollevare. C'è sempre la questione della guerra a suon di dollari tra PC e console a cui personalmente aggiungo tutti i marchingegni portatili dell'ultima generazione e di quella a venire.
Dove sta il futuro del nostro quotidiano videogiocare?
Chiediamocelo, poi soffermiamoci su un altro spiraglio di luce nella mail del vecchio saggio; tutta questa abbondanza ci delizia o ci disperde, ci solletica il palato o ci disorienta? Insomma, è positivo questo mercato tutto sommato ancora ricco [nonostante i numerosi tracolli che abbiamo contato] ed è meglio il periodo delle vacche grasse o era preferibile quello dei vitelli che si preparavano alla crescita?
Secondo voi, rinunciando a tutta l'enorme quantità di titoli di media fattura che ci troviamo per le mani al giorno d'oggi, dovremmo rinunciare anche ai vari Doom 3, Half Life 2, Metal Gear Solid 3 e compagnia briscola oppure i capolavori (ehm... presunti tali) in qualche modo sarebbero venuti fuori comunque?
Mettete mano alla penna, che queste pagine fremono dalla voglia di ascoltare le vostre opinioni!

Au Revoir

Non è che ne sia sempre stato un fan accanito, ma alla vista dei primi caldi primaverili mi prende come un gusto di estate e vacanza che si fa di giorno in giorno più trascinante. Quindi, che ne dite di inondare la nostra casella postale di cartoline e cartolozze inneggianti le vostre funamboliche avventure vacanziere? Spedite di tutto, siate allegri, soleggiati ma anche no, eccessivi ma pubblicabili, vogliosi di fama. Da parte mia non posso che mandarvi in avanscoperta con una pacca sulla spalla: Ao', SPACCATE!

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Faccio bene e a scrivere il prologo alla fine di tutto, almeno mi posso rendere conto dello spazio che ho a disposizione per introdurre questa splendida rubrica... beh, sto giro lo spazio è pochissimo e bon.
Statemi bene, divertitevi, abbronzatevi e fate i bravi.
La barza che fa ridere solo me.
"Papà, papà, a scuola gli amici dicono che c'ho la testa grossa!"
"E tu inseguili e picchiali!
" Io li inseguo, ma loro prendono le strade strette!!!
Muahahaha asd
Raffo

La matematica è una lobby degli dei

Ciao Raffo Senti Qua (ma che cognome strano che hai!)(Raffo Senti è il nome, Qua è il cognome... ora lo vedi che non è più strano? NdRaffo), è la prima volta che ti scrivo e la seconda che ti leggo.
Nel numero di aprile mi hai fatto venire un colpo perché, in quanto profana, saltellavo inconsapevole da una pagina all'altra senza seguire un filo logico o preferenziale, quando a un tratto ho alluccato la tua foto che ha destato subito il mio interesse, poi ho continuato disorientata a sfogliare la rivista. Quando ho deciso di approfondire ho cominciato dalla tua rubrica perché inizio sempre a leggere giornali e riviste dalla fine (ok, adesso vediamo quanti mesi ti ci vorranno per trovare il Backstage. NdRaffo); adesso, con tutto il rispetto per Xam e per il suo Backstage (ah no, l'hai già trovato... allora vediamo quanti mesi ti ci vorranno per capire che non è dello Xam NdRaffo), leggo TGM da Raffosentiqua, come puoi vedere quindi sei in ottima compagnia! Ho letto anche le lettere partendo dall'ultima: le tue risposte hanno fatto scoccare un colpo di fulmine, ma avevo tralasciato di leggere il prologo. Quando per la terza volta dopo giorni mi sono accinta ad approfondire i contenuti (un mensile si spolpa tutto in attesa dell'uscita successiva), lì è accaduta la tragedia: non avvezza ai tuoi pesci d'aprile ci sono cascata in pieno e mi sono maledetta per averti scoperto dopo dodici anni di onorato servizio (facendo meglio i conti sono 14 gli anni di onorato servizio... ndRaffo) e per averti subito perso. Ho aspettato ansiosamente il numero di maggio e appena vi ho messo le mani sopra la mia prima reazione è stata: notare che la copertina era lucida, la seconda è stata: seguire un filo illogico ma stavolta preferenziale (data la lunga esperienza di lettrice di TGM) e andare alla fine della rivista per vedere quanto tempo ancora ci avresti rallegrati con la tua presenza! Con mia grande gioia ho scoperto che era un bluff. Giubilo, immenso gaudio! (questa mi sa che sfotte NdRaffo)
Ma veniamo all'oggetto che ho lanciato come un'esca per invischiarti in questo groviglio di parole senza senso: in un numero passato ti sei chiesto come mai una mela moltiplicata per 0 fa 0 quando è evidente che non scompare...
Immagina di essere il dio delle mele (gratificante no?)(eh, a voglia... ndRaffo), ti trovi in un mondo ipotetico, una linea ti divide dal mondo reale dove dei poverini bramano dal desiderio di possedere le tue mele: tu, dio misericordioso, decidi di assecondarli e di concedere loro i tanto agognati frutti del desiderio, stabilisci di accontentarli nella misura di due mele per ciascuno, loro sono cinque, premi invio e le mele attraversano la linea: 2X5=10. Concedi loro 10 mele, lapalissiano no? Se dai 1 mela a 3 poverini, invio, le mele passano la linea: 1X3=3 mele concesse, ma se nel mondo reale, quello dei poverini, non c'è nessun poverino ad anelare (oh, senti un po', non esagerare con i termini ricercati che qui si parla come si mangia ... in ogni caso: anelare=desiderare .NdRaffo) le tue mele, quante mele attraverseranno la linea per finire tra le mani dei poverini? Ci sei arrivato vero? Puoi avere a disposizione migliaia, milioni di mele ma se nessuno te le chiederà 0 mele passeranno la linea per materializzarsi nel mondo reale, ebbene si: 1, 100, 1000 mele (ipotetiche) per 0 richiedenti è uguale a zero mele effettive!! Lo so sei sconvolto, ma ti dirò di più, anche il caso contrario è perfettamente dimostrabile: ebbene sì, se 1X0=0, allora 0X1=0, infatti se il solito poverino viene da te a chiederti una mela, tu puoi accontentarlo, ma puoi anche aver finito le mele. In questo caso zero mele attraverseranno la linea per soddisfare i desideri del poverino, che quindi si troverà con un bel nulla tra le mani; ma tu sei il dio delle mele, non dimenticarlo, puoi anche avere a disposizione tonnellate, o meglio, milioni di mele, ma se decidi di non concederne, zero mele passeranno la linea: puoi dire che le hai finite, puoi dire che non vuoi dargliene, poco importa, tanto lui non può vederle, sono nel mondo del probabile, ma non sono ancora divenire: sono zero mele nel mondo reale perché tu sei il DIO DELLE MELE e puoi farne ciò che vuoi!! Zero mele a Tizio, INVIO! Zero mele a Caio, INVIO! Zero mele a tutti, perché TU-SEI-IL-DIO-DELLE-MELE-!
Scusa se ho gridato (te sei matta NdTMB).
Alla prossima, attento è una minaccia!
Anna

Tanto per darvi l'idea del tipo... ho ricevuto tre mail uguali . Forse cara Anna avevi paura che il postino virtuale si dimenticasse di farle arrivare?
In ogni caso ti ho pubblicata perché, da persona intelligente, hai capito quali sono gli argomenti in cui puoi avere voce in capitolo e quelli invece che, per motivi genetici, ti sono negati perché sono al di là della tua sfera cognitiva, nella fattispecie, i videogiochi.
Concentrandoci dunque sulle tue considerazioni, devo ammettere che sono piuttosto interessanti... per qualche istante mi hai anche convinto di essere io il dio delle mele e in uno slancio di generosità ho provato a moltiplicare tre mele Niente da fare, non sono io. Quindi il dio delle mele è un altro e bon. Da quanto da te scritto si evince che il dio delle mele sia il più grande egoista dell'universo (non mi risulta infatti che, anche per gioco, 1X0 abbia mai fatto 1), ma lascia anche intendere che ci sia un dio diverso per ogni più piccolo oggetto che si possa moltiplicare per 0 e che siano tutti irrimediabilmente egoisti!
Tutto ciò è scioccante, sono profondamente sconvolto, meno male che sono arteriosclerotico e che tra venti minuti non mi ricorderò più niente.

Dylan Dog legge il Raffo Senti Qua

Integerrimo Raffo (integerrimo . NdRaffo), qualche giorno fa mi sono recato in edicola a comprare la mia bella copia di Dylan Dog e per la precisione il numero 213... leggendolo amabilmente in metrò, a pagina 37 (prima vignetta) che ti trovo? Incredibile a dirsi, il paradosso del gatto e della marmellata in queste pagine a lungo trattato raccontanto da Groucho!!! (Ti ho anche spedito la scansione della vignetta)(Molto professionale NdRaffo).
Raffo, è ufficiale, Dylan Dog legge il Raffo Senti Qua!
Salutissimi
Luke T.

Ho telefonato a Dylan Dog chiedendo spiegazioni, mi ha risposto Groucho e per dieci minuti mi ha raccontato barzellette che facevano ridere solo lui. Ho riattaccato

La lettera scelta a caso del mese

(Questa lettera è stata scelta del tutto a caso tra tutte quelle pervenute, non ha risposta perché io sono il sindaco della rubrica e io decido. ndRaffo)
Caro Raffo Senti Qua, mi è successa una cosa al quanto spiacevole, stavo giocando allegramente a calcetto coi miei amici quando a un certo punto sono stato malamente sgambettato, ho perso l'equilibrio e cadendo mi sono sbucciato il ginocchio. Ora cosa devo fare? Me lo mangio? Ciao esimio.
Luky

A cura di Paolo Besser paolone@xenia.it

Backstage

IL COMPUTER, QUESTO SCONOSCIUTO

TGM ONLINE www.tgmonline.it

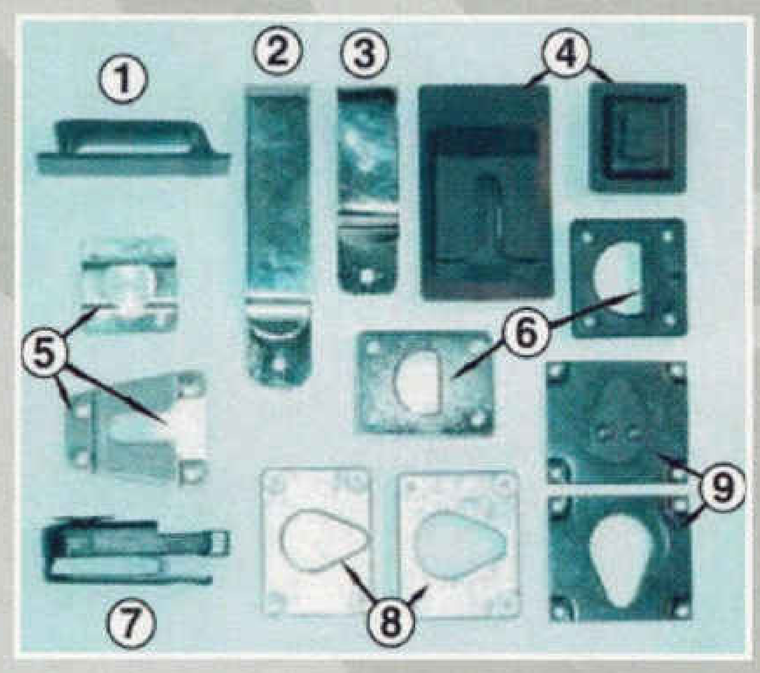
La quotidianità vi rattrista, non avete più ottimismo né gioia di vivere? TGM Online fugherà questo e tanti altri problemi!

PC sempre più amichevoli, dotati di sistemi operativi sempre più vasti con interfacce grafiche sempre più facili da usare, finiscono in mano a un pubblico sempre meno interessato a comprendere l'informatica. Con quale risultato? I PC non si cambiano perché passare dal vecchio al nuovo è troppo difficile.

La gente non vuole imparare a usare il computer, e io lo vedo tutti i giorni. Ne ho prova ogni volta che rispondo a qualche lettore in difficoltà con il gioco allegato: "buongiorno, io ho un problema con il vostro gioco" "quale gioco? Ne abbiamo pubblicati così tanti..." "quello del mese scorso... lì... come si chiama... ecco, quello!" "Ah. Lei che computer ha?". Questa domanda, che io considero erroneamente banale, spesso spiazza chi sta dall'altro capo della cornetta: "Cosa intende? È un Windows XP!" "No, guardi, quello è solo il sistema operativo. Per aiutarla, a me serve sapere com'è fatto dentro il suo PC. Insomma, mi serve sapere che processore usa, quanta memoria ha, e soprattutto che scheda grafica c'è montata sopra". Panico. Processore? Memoria? E, soprattutto, scheda grafica? Il silenzio che cala dall'altro capo della cornetta mi indica chiaramente come passerò i prossimi dieci minuti: a spiegare l'arte di cliccare col tasto destro sul desktop, scegliere "proprietà" e andare al pannello delle impostazioni. Perché tanto lo so che nel 75% dei casi il problema è sempre lo stesso: la scheda grafica non raggiunge i requisiti minimi previsti dal gioco, quelli che vengono scritti sempre sul cartone ma che pochi leggono prima di acquistare la rivista. E so anche che le reazioni al mio referto inevitabile, e cioè "cambi la scheda video", non sempre sono gentili. "Ma come! Ho comprato il computer solo l'anno scorso, e con gli altri giochi che ho funziona!". È la risposta tipo. Non è facile spiegare a chi ha tanta fiducia nei propri acquisti che sì, il computer sarà vecchio solo di un anno, ma quella S3 Savage o quella Riva TNT2 sono tecnologie di cinque o sei anni fa, veri e propri fondi di magazzino che spesso le grosse catene di informatica piazzano ancora oggi sui loro sistemi, per venderli a basso prezzo. Un comportamento che non ha nulla di male, intendiamoci, anche perché le scorte bisogna cercare di farle fuori prima o poi, e di solito il computer è accompagnato da una minuziosa descrizione del contenuto. Solo che la gente si limita a leggere la frequenza del processore "perché più è alta, più è potente" o al massimo la capienza della RAM e del disco fisso, senza però tenere in considerazione tutto il resto. Magari, se leggono nVidia Vanta da qualche parte, sono comunque fiduciosi, perché almeno il nome nVidia lo conoscono e sanno che "ci si può fidare".

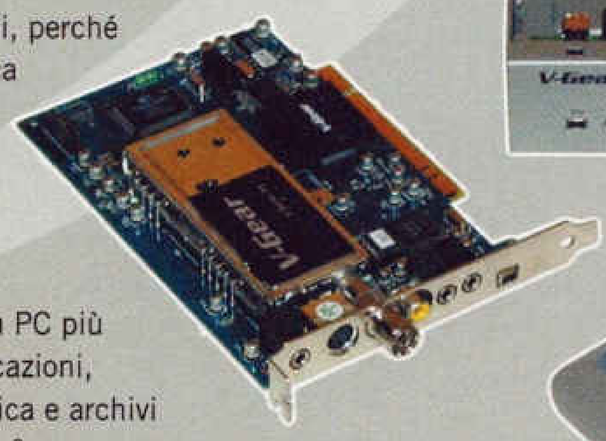
I COMPUTER SONO COMPLICATI

Il vero problema, duole ammetterlo, è che il mercato informatico non ha saputo reagire adeguatamente alla sua massificazione. C'è chi i computer li ha sempre prodotti pensando all'essere umano che gli sta di fronte (la Apple), e chi invece si è sempre concentrato soltanto sulla macchina, arrivando tardi alla stazione per prendere il treno della semplicità. I computer necessitano costante informazione. Cambiano slot, standard, bus di collegamento, connettori e protocolli con una velocità tremenda, tant'è che ormai la loro stessa compatibilità, di fatto, è dovuta alla capacità dei sistemi operativi di virtualizzare tutto, impedendo ai programmi di accedere all'hardware direttamente. I computer si comportano con i programmi esattamente come le automobili con i conducenti: a questi ultimi non è dato sapere come funzionano il motore o il carburatore, l'importante è che sappiano mettere le mani sul volante. I computer sono elettrodomestici più simili agli impianti hi-fi che ai ferri da stiro. Eppure la gente te li vende spacciandoteli per ferri da stiro, quando invece chiunque si intenda minimamente di musica sa che gli impianti hi-fi non vanno mai comprati "a blocchi unici", bensì auto-costruiti usando i pezzi che si preferiscono. Montare un hi-fi, comunque, è decisamente più semplice che montare un computer, visto che alla sola idea di aprirne uno la gente si spaventa. Ma questo non cambierà mai, nonostante le buone intenzioni di Microsoft e di chi cerca invano da tempo di rendere Linux un sistema per tutti. Non cambierà mai, perché la complicata natura dell'informatica è uno dei principali motori del suo mercato. Pensiamo alle tonnellate di carta che si usano ogni anno per scrivere manuali tecnici, libri e tutorial vari. Quanta gente, però, rinuncia a comprare un PC più potente, perché passare dati, applicazioni, contatti, messaggi di posta elettronica e archivi vari è un'operazione lunga e faticosa?



IL PUNTO DI INCONTRO

Pretendere computer più semplici da usare è giusto, ma la difficoltà in sé non deve essere una scusante per la totale ignoranza. Quando ero piccolo io, andavano di moda degli splendidi libri a fumetti ("il mio primo libro di computer", "il mio primo libro di Basic") che spiegavano, con un linguaggio a dir poco elementare, tutto ciò che serviva sapere sui calcolatori dell'epoca. Rifarlo oggi è possibile, tutto sta nella volontà di mettersi di fronte a qualcosa che non si conosce, con la stessa curiosità di un bambino (esistono delle serie "For Dummies", che spiegano tutto per filo e per segno... ndToSo). Volendo, si potrebbero leggere con più attenzione anche le riviste come la nostra. Perché in fondo, imparare a distinguere una scheda video dall'altra, non serve soltanto a rispondere a me quando chiedo: "che scheda video hai?", ma anche a sapersi orientare in acquisti che non costano esattamente dieci centesimi.



BACKSTAGE

completamente in italiano

PC CD ROM

COMMERCIA, COMBATTI, COSTRUISCI E RIFLETTI

- In X2 ogni pilota insegue un proprio scopo sconfinato ed intenso
- Sistema economico dinamico
- Comanda oltre 60 astronavi
- Resta a bocca aperta di fronte all'eccezionale grafica del gioco

DAL 20 MAGGIO

EGOSOFT

DEEP SILVER
www.deepsilver.net

12+
www.pegi.info

KOCH MEDIA

2004 DeepSilver All rights reserved. All other logos and trademarks are the properties of their respective owners.

12+
www.pegi.info

6 EROI. 6 MODI DI GIOCARE A SACRED.

Guerriera esperta durante il giorno, la Vampiressa esercita i suoi poteri occulti al calar delle tenebre.

L'abilità con l'arco permette all'Elfa del bosco di lanciare con precisione varie frecce simultaneamente.

Esperto conoscitore delle forze della Natura, il Mago se ne avvale per lanciare potenti incantesimi e scongiuri.

Discendente da una stirpe di angeli, la Serafina abbina a poteri soprannaturali leggendarie arti di combattimento.

Forza, resistenza e coraggio. Il Gladiatore, temprato da mille battaglie, è abile nel maneggiare le armi ed è maestro nella lotta corpo a corpo.

L'Elfo oscuro, maestro delle tecniche dell'ipnosi, utilizza a suo favore la forza del nemico e si destreggia con l'uso di armi avvelenate.

I creatori di SACRED
ti svelano tutte le chiavi su www.fxplanet.com

ACTION ASCARON LINE

FX INTERACTIVE